PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 269



¡Ya está aquí la NEXT-GEN!

ESPECIAL 25 PÁGS. PS4 Y XBOX ONE

- Puntuamos los **juegos exclusivos**
- Hablamos con sus **creadores**
- Y te damos **nuestra opinión**

25 AÑOS DE MEGA DRIVE

Historia de una consola mítica



BATTLEFIELD 4 VS CALL OF DUTY GHOSTS

¿Quién gana la batalla?

ZELDA A LINK TO THE PAST

★RETRO★

FAMICOM DISK SYSTEM

4 Regalamos Consolas

Edición Especial Zelda





2 3DS XL 2 Wii U



¡El juegazo de la Navidad para 3DS!

Un número que mira al futuro



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Me ha costado bastante escribir este editorial, porque este es un número histórico: el que celebra el desembarco de la nueva generación de consolas. Normalmente lo que cuento aquí tiene fecha de caducidad, pero no sería raro que esta revista la releáis dentro de unos años para recordar como fue el nacimiento de PS4 y Xbox One, y entonces puede que os fijéis en estas líneas… En fin, que uno no escribe todos los días pensando en la posteridad, así que debéis comprender mi preocupación por estar acertado. Por eso, voy a tratar de poner solo certezas, para que el paso del tiempo no me pille en un renuncio.

Diré que en la portada de la revista está la consola que más va a vender esta Navidad. Quizá estéis pensando en nuestro suplemento y en las nuevas máquinas de Sony y Microsoft, pero no, yo me refiero a la portátil de Nintendo, que estoy seguro de que va a ser uno de los regalos estrella de sus Majestades de Oriente, ya sea en versión 3DS o 2DS. En realidad es Link quien ilustra nuestra primera página, porque la nueva aventura del elfo de Hyrule es el juego perfecto para quienes vayan a estrenar su consola en las próximas semanas. Y si ya la tenéis, leed nuestro análisis y encontraréis las razones que lo convierten en una compra obligada.

Siguiendo con las certezas, estoy seguro de que si llega esa ocasión de repasar este número en el futuro, quienes lo hagáis veréis que PS4 y Xbox One apenas apuntaban con sus primeros juegos todo el potencial que seguro que habrán desarrollado para entonces. Es casi una obviedad señalarlo, pero por si acaso nosotros hemos querido ser cautos con las notas, que ya habrá tiempo de otorgar sobresalientes más adelante.

Y termino con otro dato cierto: detrás de estas páginas, más que nunca, está el esfuerzo del equipo de Hobby Consolas por daros la mejor información en lucha contra el reloj. Chicos, enhorabuena. Fantástico trabajo.



SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



http://bit.ly/Vq68jl



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Mis elegidos. Con las dos consolas de nueva generación en la calle, yo me dejo de "luchillas" sobre cuál es mejor o peor y prefiero disfrutar con lo que ofrecen ambas. Para inaugurarlas, he optado por *Resogun* en PS4 y *Dead Rising 3* en Xbox One y con ambos me lo estoy pasando PIPA. Y que discutan otros, que yo prefiero jugar...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

La guerra de los sexos. Tras 10 entregas de *Call of Duty*, por fin se incorporan mujeres al frente... Quejas de jugadoras y respuestas poco convincentes de Activision que han terminado para siempre con los nuevos avatares. Temía el mal comportamiento de algunos jugadores, pero en mi experiencia, todo está siendo ejemplar.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Está bien, pero... Por fin tenéis la esperada avalancha de análisis para juegos de One y PS4. Debería estar entusiasmado, pero la primera hornada, aunque buena, no incluye ni un solo título que me vuelva loco. El que más emocionaba era *Killer Instinct* y... Bueno, leed nuestros análisis para descubrir por dónde voy.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

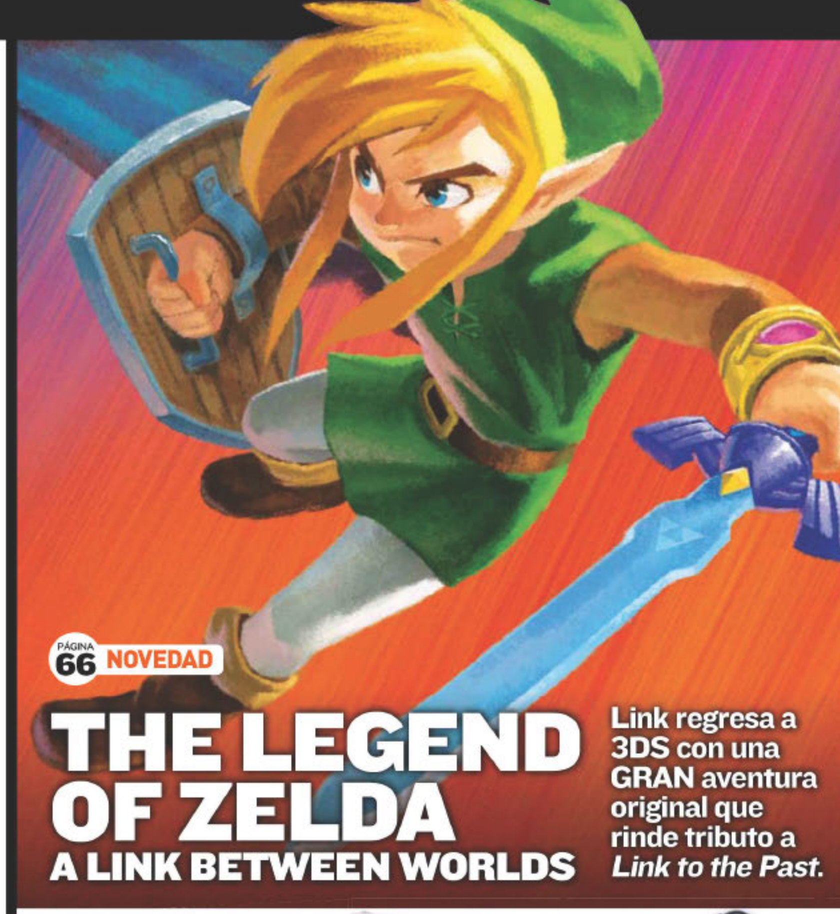
• OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS. Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• RIGOR E INDEPENDENCIA. En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• MÁXIMA ACTUALIDAD. Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 269



PÁGINA 66 NOVEDAD

THE LEGEND OF ZELDA A LINK BETWEEN WORLDS

Link regresa a 3DS con una GRAN aventura original que rinde tributo a *Link to the Past*.



PÁGINA 98 REPORTAJE

LOS LANZAMIENTOS DE OTRAS CONSOLAS

Con XO y PS4 ya a la venta, repasamos el lanzamiento de anteriores consolas, anécdotas incluidas...

PÁGINA 34 REPORTAJE

GRAN TURISMO 6

Os contamos la última hora del simulador de velocidad de Sony antes de su lanzamiento.

YA ESTÁ AQUÍ LA NEXT-GEN

Analizamos todos los juegos exclusivos de lanzamiento y, además, la redacción opina sobre las nuevas consolas.

PÁGINA 102 REPORTAJE

ANIVERSARIO MEGA DRIVE

La consola de SEGA acaba de cumplir 25 años y lo celebramos repasando toda su historia.

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

"Cosplayers" con afán retador, coches tan bonitos como vacíos, shooters que se alían con famosos para intentar ganar la guerra, caballeros ilustrados por españoles... Todos ellos han estado a punto de eclipsar a la nueva generación.

LA COSPLAYER QUE LOGRÓ CALLARLE LA BOCA A KOJIMA

Hideo Kojima, el padre de la saga *Metal Gear Solid*, es uno de los personajes más peculiares de la industria de los videojuegos. Al margen de publicar en Twitter todo lo que come, siempre le ha gustado añadir insinuaciones eróticas en su saga más aclamada. Para *Metal Gear Solid V*, le pidió al artista Yoji Shinkawa que hiciera de Quiet un personaje lo más erótico posible (imagen inferior), para que nadie se atreviera a imitarlo en forma de "cosplay". Error: Kelly Jean, una apasionada de este arte, cogió el guante lanzado por Kojima y le contestó por Twiter que había cumplido el reto. El resultado lo tenéis aquí a la izquierda. ¿Está conseguido o no?

QUIET será uno de los personajes de *Metal Gear V*. Su look exuberante recuerda al que ya lució Eva en *Metal Gear 3*. Esta cosplayer se ha atrevido con él.

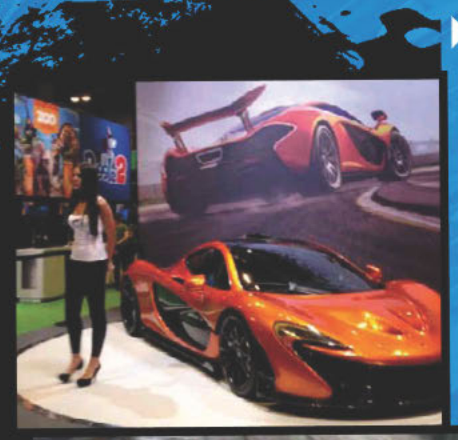
¿EL ENEMIGO EN CASA DE XBOX?

Según Bloomberg, Stephen Elop, uno de los candidatos a presidir Microsoft en los próximos años, sería partidario de desprenderse de la marca Xbox. La empresa se ha reído del tema, pero, por si acaso, mejor que este señor no vaya a Seattle.



EL ALMA OSCURA DE ALFONSO AZPIRI

***Dark Souls II*, el prometedor juego de rol de From Software,** verá la luz el 14 de marzo, y Namco Bandai ya allana el terreno para su llegada. En España, los que reserven el título en Game podrán llevarse de regalo esta litografía metálica exclusiva diseñada por Alfonso Azpiri, uno de los mayores artistas de la llamada edad de oro del software español. La oferta está limitada hasta fin de existencias, así que corred, insensatos.





UN COCHE DE LUJO... TOTALMENTE HUECO

En la Madrid Games Week, el stand de Microsoft estaba presidido por un lujoso McLaren P1, o al menos aparentemente, porque bajo el chasis no había ningún componente mecánico como para poder arrancarlo y conducirlo. Menos mal que con *Forza Motorsport 5* se puede subsanar ese fallo y disfrutar de toda su potencia. No obstante, la azafata no sale en el juego.





MÚSICA Y CINE CONTRA MOTOCICLISMO

La guerra entre *Battlefield* y *Call of Duty* se ha convertido en un clásico de los videojuegos. Para tener más opciones de victoria, las dos sagas han apostado este año por darse más visibilidad mediática fichando a personajes famosos. Así, el juego de EA ha contado con el doblaje del actor Imanol Arias y con una canción elaborada por el grupo Def Con Dos (*Sólo en Battlefield*), mientras que Activision ha optado por Jorge Lorenzo, subcampeón mundial de MotoGP.





La imagen

PlayStation 4 dio el pistoletazo de salida a la ansiada nueva generación

Este jugón se volvió loco de júbilo cuando recibió la primera PS4 de manos de Andrew House (jefe ejecutivo de Sony) y Jack Tretton (presidente de Sony America). La consola, que se lanzó en EE.UU. el 15 de noviembre, vendió un millón de unidades en tan un solo día.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



¿Son tan relevantes los 1080p y 60 fps en PS4 y Xbox One?







Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Entonces, ¿dónde está el salto?

A mí tampoco me interesa mucho el tema definición o los frames por segundo, pero entonces, ¿para qué necesitamos la nueva generación? La innovación puede estar en la actual generación, en un iPad o en la Game Boy, al margen de lo técnico. ¿De qué otro modo puede serles útil a los desarrolladores la nueva generación? ¿Para rollos sociales y para cobrarnos por el online? No, señores, yo quiero potencia gráfica y, si no, nos quedamos como estamos, que da de sobra para jugar grandes títulos.





Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Lo importante es la innovación

En las últimas semanas, han sido muchas las polémicas a cuenta de que juegos como *Ryse* o *Dead Rising 3* no van a 1080p y 60 fps. Es cierto que la nueva generación debería ser sinónimo de la máxima definición posible para la imagen, pero tampoco me parece como para rasgarse las vestiduras (aún). Lo importante es que los juegos cumplan con unas expectativas y traten de innovar. En ese sentido, la comparación entre la terna *Dead Rising-Ryse-Forza* y la dupla *Killzone-Knack* es odiosa...



SUBEN



→ **GROUND ZEROES,** que se lanzará como prólogo independiente de *MGSV* en primavera de 2014, tanto en físico como digital (30/20 €).



→ **THE WALKING DEAD,** la genial aventura gráfica de Telltale Games, tendrá una segunda temporada, aunque no se ha definido la fecha de lanzamiento.



→ **MERCURY STEAM,** que acaba de lanzar *Castlevania Mirror of Fate HD*, así como un nuevo tráiler del prometedor *Lords of Shadow 2*.

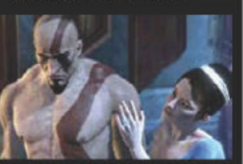


→ **CRITERION GAMES,** estaría trabajando en un título para Wii U, según se desprende de un "tuit" de su director, Alex Ward.

BAJAN



→ **TIGER WOODS Y EA** han puesto punto final a su relación. La saga golfística de EA seguirá su curso como *PGA Tour*.



→ **TODD PAPY,** director de *God of War Ascension*, ha abandonado Santa Monica Studio para trasladarse a Alemania.



→ **LAS ACCIONES DE NINTENDO** en Bolsa han bajado un 80% desde 2007, cuando llegaron a su cénit gracias al boom mediático que fue Wii.



→ **SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD** se ha retrasado por enésima vez. El título de Ubisoft (anteriormente de THQ) saldrá en marzo.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Shigeru Miyamoto
Creador de *Mario*, *Zelda* y *Donkey Kong*

"Quiero involucrarme de forma más profunda en proyectos más pequeños, pero no me refiero a juegos para eShop."



Phil Spencer
Jefe de Microsoft Studios

"*Gears of War Judgment* no llegó al nivel de los tres juegos previos, así que hay que pensar cómo expandir su universo."



Peter Moore
Director de operaciones de Electronic Arts

"Creo que Xbox One y PlayStation 4 venderán, fácilmente, 10 millones de consolas hasta el próximo 31 de marzo."



COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA





➔ Ver el skin de "Knightfall Pack" del nuevo *Batman Arkham Origins* y pensar: ¡Zurg, archienemigo de Buzz Lightyear, ha regresado! Batman es un personaje que también cuenta con un lado oscuro, como bien apunta su sobrenombre del Caballero Oscuro... De ahí que se atreva a embutirse en modelitos como ése, a imagen y semejanza del de Zurg. Eso sí, él sólo lo usa para hacer el bien.

➔ La dorada prejubilación que está teniendo PS3. Ya me gustaría tenerla en el futuro... *The Last of Us, Beyond, GT6*... ¿Quién necesita la "next gen"?

➔ Que la industria haya crecido tanto que se hagan superproducciones de película. Dos de los juegos recién citados tienen culpa de ello. Poco hay que envidiarle al celuloide.

➔ Que, para resolver problemas matemáticos y filosóficos, eche mano de los puzles del Profesor Layton. Ojalá todos los maestros fueran así de didácticos y llevaran un sombrero igual de resultón.

➔ Ser pirata en *Assassin's Creed*, con el juego original. La piratería a la antigua era menos dañina que la actual, sí.

➔ Que el protagonista de *D4* se parezca tanto a Melendi. Las planchas de pelo producen un resultado muy uniforme.

➔ Conducir un cochazo en *GTA V* y que, de repente, suene la canción de Rihanna. Hace que te sientas como "la única chica en el mundo"...

➔ Que, desde los principios de Hobby, insistáis en mantener la identidad de Yen. Sabe demasiado, así que hay que garantizar su seguridad.



➔ El parecido de Edward Kenway, de *Assassin's Creed IV*, con Sawyer, de la serie *Lost*. El peinado rubio y la barba descuidada, muy piratescos, son inconfundibles.

Al pobre "Eduardo" no paráis de encontrarle parecidos razonables: que si Sawyer, que si Kurt Cobain, que si Brad Pitt...

NO MOLA

➔ Que Hideo Kojima nos venda un tutorial por 30 euros. ¿Qué será lo próximo? ¿Pagar por los subtítulos? Que saquen *Metal Gear Solid V* cuando sea, ¡pero completo!

Parece que su pasión por la comida le ha llevado también a convertirse en un carnicero experto en trocear juegos. "Hola, don Hideo. ¿Nos pone 300 gramos de *Ground Zeroes* y 500 de *Phantom Pain*?".



➔ Que hayan desaparecido las columnas "En voz baja" y "Visto así por Melissa". Se acabó el cotilleo. Ay, ¡cómo os gustan la salsa rosa y los rumores (fundados)!

➔ Que Xbox 360 se haya quedado tan obsoleta y sin exclusividades en tan poco tiempo. Sí. Desde marzo su menú ha sido frugal, como poco.

➔ En *Assassin's Creed IV*, mucho hablar de meretrices, pero, al final, nada de nada. Seguro que la culpa es de los ideólogos del castísimo credo.

➔ Que Vodafone "le parta la cara" a Edward Kenway. Edward intentó plantarles cara, y claro, así se la dejaron, hecha un mapa del tesoro.

➔ Que, después de seis años, *Call of Duty: Modern Warfare* para PC siga a 30 euros. Los títulos de esta saga bélica suelen resistirse a rebajarse...

➔ Que, siempre que Link va a hablar, lo interrumpan. Es un tipo tímido, pero el día que consiga arrancarse...

➔ Que, por culpa de mi hermano pequeño, no pueda tener el *GTA V* en mis manos. Bueno tiene solución: dile que lo mejor es "guardarlo" dentro de la consola.





➔ Que Antonio Recio, con un poco más de carácter, sería igualito que Trevor. A saber qué le haría al pobre Parrales...

¡Pero que es mayorista! Imaginad a Trevor al cargo de su pescadería. Ay del pobre que se acercara al establecimiento a decirle que su marisco carece de la frescura apropiada...

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es


O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS... **26.000** EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas | **24.000** EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

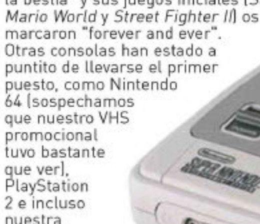
El lanzamiento de consola más recordado

Xbox one y PS4 ya están aquí, pero, ¿qué lanzamiento de consola del pasado recordáis con más cariño?



Super NES 15%

Posiblemente, esta haya sido la encuesta más disputada de todas las que hemos pues en Facebook. La ganadora, por los pelos, ha sido Super Nintendo, cuya campaña de "El cerebro de la bestia" y sus juegos iniciales (*Super Mario World* y *Street Fighter II*) os marcaron "forever and ever". Otras consolas han estado a puntito de llevarse el primer puesto, como Nintendo 64 (sospechamos que nuestro VHS promocional tuvo bastante que ver), PlayStation 2 e incluso nuestra querida Dreamcast.





2 Nintendo 64 .... 14%
3 PlayStation 2 .... 13%



Juegos lanzados sin pulir

Batman: Arkham Origins

Como si no tuviera bastante el Señor de la Noche con enfrentarse a tanto chalado junto, también se encuentra con algún que otro bug. Por suerte, tal y como comentáis en nuestro Facebook, no se trata de errores demasiado graves, aunque sí son molestos: voces que bajan de volumen, vídeos que no acaban de ejecutarse bien o... bueno, Batman atravesando algún objeto que otro. En peores plazas hemos toreado, pero no deja de ser molesto. ¿Nos lo arreglas, Alfred?



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Manuel Gandía

Gina Zero

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

Si su voz casi no cambia, ¿por qué nadie descubre quién es Batman?



Kodokuna Tamashi
"Es que los héroes de DC usan nanotecnología para ocultar sus rostros a los demás."

Enrique Javier Montilla
"Porque sigue el ejemplo de Yen, nadie lo reconoce haga lo que haga. Es un maestro, vamos."

Jonatan Lorenzo
"Porque a nadie se le pasa por la cabeza que un millonetis pase la noche embutido en cuero."



Soldadozombi Sergi
"La pregunta está mal, porque a Ben Affleck lo reconoce todo el mundo."

Samuel Santiago Vargas
"Sí lo reconocen, pero les paga por su silencio, como hace Ezio con los heraldos."



LO MEJOR DEL TIMELINE



@thehlcopter59 (Twitter)
"Que quede constancia de que David Martínez y Dani Quesada me han firmado mi Hobby Consolas en la Madrid Games Week. ¡A enmarcarla!"

@ekaitz_h (Twitter)
"Después de una operación, nada mejor que la Hobby Consolas para recuperarse con ganas (los chutes en vena también ayudan)."



Rafa Baena (Facebook)
"Amigos "gamers", soy universitario... ¿Cómo pretendéis que estudie sacando juegazos como *GTA V*, *The Last of Us* o *Beyond: Dos Almas*?"

Alejandro Arranz (Facebook)
"Xbox One gana por exclusivos a día de hoy, pero Sony le dará la vuelta con el tiempo. Además, me gusta que les dé importancia a los indies y los F2P."

Ben Ji (Facebook)
"MegaDrive, la mejor consola de todas. Las partidas a *Street Fighter 2* o *Streets of Rage 2* no tenían precio, y menos si jugabas a dobles. Qué recuerdos. Ains..."



Carlos Dubridge (Facebook)
"¡Cómo se nota la nueva generación en *NBA 2K14*! Daimiel, ¿por qué todos los jugones sonríen igual?"

Andrés Miguel Vega (Facebook)
"Viendo que Sega pide opinión sobre posibles "remakes" y dice escuchar, yo lo que pediría es un *Shenmue 3* y que traiga *Yakuza 5* a Europa."

Miguel Camacho (Facebook)
"Viendo las noticias sobre *Kingdom Hearts III* y otros... ¿Saldrá algún juego de rol que no tenga un número al final?"

Manumagnus (Hobbyconsolas.com)
"El shooter bélico es un género que está en decadencia, sobre todo porque, ahora, se dan mucho las aventuras-shooter y la gente quiere ver más allá."

Spountrak (Hobbyconsolas.com)
"Le tengo unas ganas increíbles a *Bravely Default*. Parece que mantiene parte de la esencia de los *Final Fantasy* de Squaresoft y con eso ya me tiene ganado."

Ted Mosby (Hobbyconsolas.com)
"Tengo tantas ganas de jugar a *Zelda: A Link Between Worlds* como de escuchar la BSO, después de lo genial y valiente que fue la de *Skyward Sword*."

RETUITEANDO OFFLINE
por Manuel del Campo

PS4 y Xbox One también tienen sus limitaciones... ¡pero todos las desean!

A quién seguir



Película Assassin´s Creed
Confirmado su estreno para verano 2015. Michael Fassbender al frente.



League of Legends
La última retransmisión de esta competición congregó a 32 millones de usuarios.



Metal Gear V
¡Confirmada Deja Vu Mission para jugar con el Classic Snake del juego original!

Tendencias

TombRaiderNext_Gen
Robocop
#UnchartedPS4
PhantomDust
NeedFor SpeedMovie
TheOrder
Lightning_Returns
TwitchXboxOne



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Limitaciones Next Gen



3D_off@Microsoft_Sony
Tanto PS4 como Xbox One no podrán reproducir Blu-Ray en 3D, al menos en un primer momento. En el caso de Xbox One, tampoco estará capacitada para juegos en 3D.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Ya lo comenté no hace mucho: el tema de las 3D se desinfla rápidamente. Lo de Xbox One es más comprensible, pero lo de Sony, que ha sido el adalid de las 3D desde que salió PS3, resulta más chocante. Curioso que esto haya pasado no mucho después de que Avatar saliera (por fin) en 3D...



OculusRift @PalmerLuckey
El inventor de Oculus Rift está convencido de que "tanto PS4 como Xbox One son demasiado limitadas para su dispositivo". Sus especificaciones son inamovibles y en 5 años estarán anticuadas.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Dado el éxito que tuvo Oculus en la Madrid Games Week da que pensar. Y no le falta razón, una consola no es un PC que se pueda ir mejorando... ¿o dadas sus parecidas arquitecturas esta vez sí? Yo veo que la compatibilidad debería ser inevitable.

Ventas juegos



Resultados2013@GFK
Según la auditora de las ventas de juegos, la mayor parte de las grandes franquicias están vendiendo un 50% menos que el año pasado tanto en UK como en España. En algún caso es aún peor.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Y hablamos de *Call of Duty, Battlefield, Assassin´s IV* o *FIFA*, que no son jueguecillos precisamente. La razón que muchos argumentan tiene que ver con la llegada de las nuevas consolas, debido a que muchos usuarios prefieren invertir en una nueva máquina antes que en juegos ya conocidos.



GTAV@rockstar
En UK, *GTA V* vendió tantas unidades como *Battlefield, Call of Duty, Batman, Pokemon* y *Assassin´s* juntos durante la primera semana de sus respectivos lanzamientos. En España no debe andar lejos...

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



He aquí otra buena razón del batacazo de esos juegos. *GTA V* se ha comido buena parte de la tarta este año y ahora entendemos la preocupación de muchas compañías cuando retrasó su lanzamiento a septiembre. Maldita la hora, dirán...

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Grand Theft Auto V	PS3	1	2
2	Pokémon Y	3DS	-	1
3	Pokémon X	3DS	-	1
4	FIFA 14	PS3	2	2
5	Assassin's Creed IV	PS3	-	1
6	Battlefield 4	PS3	-	1
7	Grand Theft Auto V	360	3	2
8	Beyond: Dos almas	PS3	-	1
9	NBA 2K14	PS3	-	1
10	PES 2014	PS3	4	2





Grand Theft Auto V
En apenas mes y medio, el genial "sandbox" de Rockstar ha logrado superar la friolera de los 29 millones de copias vendidas. En contraste, la anterior entrega, *GTA IV*, "solo" vendió 25 millones en cinco largos años.

Pokémon X / Y
El esperado debut de las famosas criaturas de bolsillo en 3DS se ha saldado con un rotundo éxito comercial en todo el mundo.

Por plataformas

PS3
1 Grand Theft Auto V
2 FIFA 14
3 Assassin's Creed IV
4 Battlefield 4
5 Beyond: Dos almas

XBOX 360
1 Grand Theft Auto V
2 Assassin's Creed IV
3 FIFA 14
4 Battlefield 4
5 Minecraft

Wii U
1 Zelda: Wind Waker HD
2 Sonic Lost World
3 Skylanders Swap Force
4 New Super Luigi U
5 N. Super Mario Bros U

Wii
1 Skylanders Swap Force
2 Just Dance 4
3 FIFA 14
4 Disney Infinity
5 Zumba Fitness 2

3DS
1 Pokémon Y
2 Pokémon X
3 Inazuma Eleven 3: Fue.
4 Inazuma Eleven 3: Ray.
5 Animal Crossing: New...

NDS
1 Monster High: Patinaje
2 LEGO Harry Poter (5-7)
3 Dora y sus amigos: Un...
4 Turbo: S. Stunt Squad
5 Victorious: Taking the...

PS VITA
1 FIFA 14
2 Dragon's Crown
3 Batman A. O. Blackgate
4 Invizimals: The Alliance
5 Killzone Mercenary

PC
1 Battlefield 4
2 World of Warcraft
3 Football Manager 2014
4 FIFA Manager 14
5 FIFA 14

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 28 de octubre al 3 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Pokémon X / Y 3DS
2 Wii Party U Wii U
3 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2013 PS3
4 Little Battlers eXperience: Wars 3DS
5 Monster Hunter 4 PS3
6 New Super Mario Bros U Wii U
7 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2013 PSP
8 Gundam Breaker PS Vita
9 Grand Theft Auto V PS3
10 Hyperdimension Neptunia Re:Birth1 PS Vita



Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2013. El béisbol es uno de los deportes más seguidos en Japón, lo cual explica la doble presencia de este título de Konami en las listas de juegos más vendidos.

En EE.UU.

Del 27 de octubre al 2 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Battlefield 4 Xbox 360
2 Assassin's Creed IV: Black Flag Xbox 360
3 Battlefield 4 PS3
4 Assassin's Creed IV: Black Flag PS3
5 Pokémon X / Y PS3
6 Grand Theft Auto V Xbox 360
7 Grand Theft Auto V PS3
8 WWE 2K14 Xbox 360
9 Battlefield 4 PC
10 WWE 2K14 PS3

Battlefield 4. El shooter bélico del estudio DICE ha convencido tanto a los usuarios de Xbox 360 como a los de PC y PS3, gracias a la enormidad y la consistencia de sus modos multijugador.

En Gran Bretaña

Del 27 de octubre al 2 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Assassin's Creed IV: Black Flag Xbox 360
2 Battlefield 4 Xbox 360
3 Assassin's Creed IV: Black Flag PS3
4 Football Manager 2014 PC
5 Battlefield 4 PS3
6 FIFA 14 Xbox 360
7 Pokémon X / Y 3DS
8 Grand Theft Auto V Xbox 360
9 Batman Arkham Origins Xbox 360
10 WWE 2K14 DS



Assassin's Creed IV: Black Flag. La nueva entrega de la saga de asesinos de Ubisoft logró colarse en los primeros puestos de las listas de venta en su primera semana en el mercado.

La cifra

6.500.000 copias convierten a **Resident Evil 5** en el juego más vendido de toda la historia de Capcom.

Carrefour



En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas



Compatible con todas las figuras SKYLANDERS

Pack inicio SKYLANDERS Swapforce Wii

59,90 €

(También disponible para Wii U, PS3, XBOX360 y 3DS por 64,90€)



Pack triple, Battle Pack o Adventure Pack SKYLANDERS Swapforce

24,90 €

• La unidad



Zip case SKYLANDERS Swapforce

15,90 €

Exclusivo Carrefour



Figuras intercambiables SKYLANDERS Swapforce

• 16 personajes

13,90 €

• La unidad



Figuras individuales SKYLANDERS Swapforce

• 16 personajes

9,90 €

• La unidad

(También disponible figuras Lightcore por 11,90€)



Mini show and go SKYLANDERS Swapforce

12,90 €

• Figuras no incluidas



Adventure case SKYLANDERS Swapforce

29,90 €



Pack inicio DISNEY'S INFINITY Wii y PS3

59,90 €

• La unidad
(También disponible para Wii U y 3DS por 64,90€)



Figuras individuales DISNEY'S INFINITY
• 18 personajes

9,90 €

• La unidad



Bolsa portafiguras DISNEY'S INFINITY

19,90 €

• Figuras no incluidas



Sobre 2 Power Disc DISNEY'S INFINITY

3,90 €

• La unidad

Album Power Disc DISNEY'S INFINITY

11,90 €

• Power Disc no incluidos





Surtido peluches Mario

12,90 €

• La unidad



Pack triple o Playset DISNEY'S Infinity

24,90 €

• La unidad

Videojuegos

Wii U



Consola Wii U Premium Pack New Super Mario Bros U + New Super Luigi U

299€



Consola Wii U Premium Pack Nintendo Land + Mario y Sonic JJOO Invierno Sochi 2014
• Exclusivo Carrefour

319€

Juegos NintendoWii U

54,90€
• La unidad





Juegos NintendoWii U

39,90€
• La unidad



Pack Mandos Remote Plus + Nunchuck Wii U y Wii Playtools

24,90€
• La unidad



Pack juego Wii Party U + Mando Wii U Remote Plus

39,90€
• El Pack



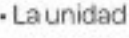
Juego Wii U Rayman Legends

29,90€

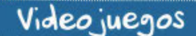


Juego Nintendo Wii U Just Dance 2014

44,90€
• La unidad









Wii



Pack Consola Wii Mini
+ Mario Party 8 + Super Mario Galaxy
• Exclusivo **Carrefour**

139€

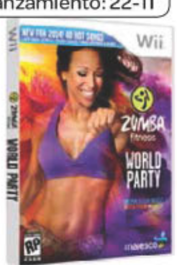
Pack Consola Wii Blanca
+ Wii Party + Wii Sports
+ Just Dance 2014
• Exclusivo **Carrefour**

179€

Lanzamiento: 22-11

Juego Wii
Zumba World Party

39,90€







Pack juego + 2 micrófonos
La Voz o Let's Sing 6

59,90€
• El pack
(También disponibles juegos sin micrófonos por 39,90€ la unidad)



Juego Wii
Just Dance 2014

39,90€



Pack Mandos Remote
+ Nunchuck
para Wii/Wii U

39,90€
• La unidad



Juegos Wii Fifa 2014,
Tortugas Ninja o
Monster High 13 Deseos

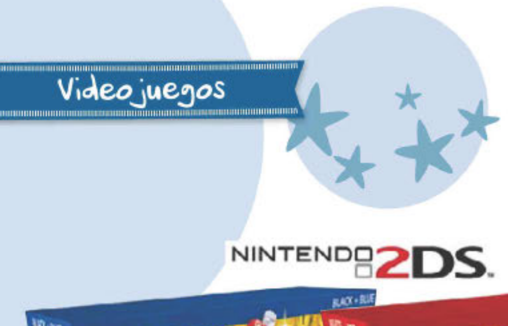
34,90€
• La unidad



Juego Wii
Angry Birds Star Wars

29,90€

Todos los juegos y accesorios de Wii son compatibles con Wii U









Pack Consola Nintendo 2DS + New Super Mario Bros 2
• Exclusivo **Carrefour**

159€
• El pack

Consola Nintendo 3DS XL Básica
• Adaptador de corriente no incluido

199€



Juegos Nintendo 3DS
36,90€
• La unidad

Juegos Nintendo 3DS
39,90€
• La unidad











Fundas Nintendo 2DS
• Roja o azul
9,90€
• La unidad



Juegos Nintendo 3DS
29,90€
• La unidad



Pack Juego DS Monster High 13 deseos + Funda
• Exclusivo **Carrefour**
39,90€
(También disponible juego suelto para 3DS por 39,90€

Todos los juegos de Nintendo DS y 3DS son compatibles con la Consola Nintendo 2DS





Pack consola PSVITA
+ Invizimals La Alianza

169€



Pack PS3 12 GB + Dualshock 3
+ Invizimals El Reino Escondido

199€



Juego PSVITA Invizimals La Alianza

26,90€



REGALO cuaderno Invizimals

Juego PS3 Invizimals El Reino Escondido

36,90€



A la venta el 21/11

Juego PS3 Ratchet Clank Nexus o Rayman Legends

29,90€

• La unidad



Juego PS3 El libro de Posiciones o Caminando Entre Dinosarios

26,90€

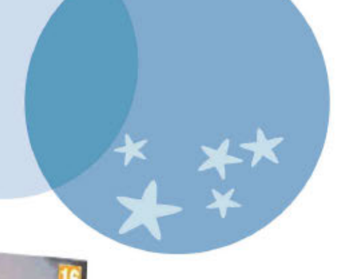
Pack Wonderbook + juego

29,90€

Pack Move + Wonderbook + juego

54,90€





PlayStation 3



Pack consola PS3 12 GB
+ Dualshock 3
+ Gran Turismo 5
+ Uncharted 3
• Exclusivo Carrefour

199€



Juegos PS3
Essential
• 10 títulos disponibles

14,90€

• La unidad



Juegos PS3
KINGDOM HEARTS 1,5
HD REMIX

39,90€



Juego PS3
PES 2014

46,90€

(También disponible para XBOX360)



Juegos PS3
FIFA 14

59,90€

(También disponible para XBOX360)



Juegos PS3
NBA2K 14, F1 2013

56,90€

• La unidad
(También disponible para XBOX 360)



Pack Mando PS3 Bluetooth
+ reloj

39,90€

• El pack
(Disponible en 5 colores)



Volante PS3 Thrustmaster
FERRARI GT Experience

39,90€







Pack consola
XBOX 360 250 GB + FIFA 14

219€







Juegos XBOX360

59,90€

• La unidad
(También disponibles para PS3)



Juego BATMAN
Arkham Origins
XBOX360

54,90€

(También disponible para PS3)



Mando inalámbrico
XBOX360

39,90€



Kit carga y juega
XBOX360 Playtools

9,90€





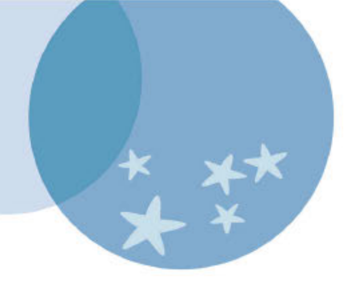
- 20% Descuento*
en suscripciones Live
*Descuento aplicable al pasar por caja

Suscripción
XBOX Live Gold
12 meses

59,90€

(También disponible 3 meses por 19,90€)

Videojuegos







Pack Consola PSP-E 1000
+ Phineas & Ferb
+ PES 2014
+ Gran Turismo
• Exclusivo **Carrefour**

109€



Juegos PS VITA: **29,90€**
• La unidad



Juego PSP
PES 2014

19,90€



Juego
PS VITA
FIFA 14 **44,90€**

(También disponible en PSP por 29,90€)





Tarjetas de memoria
8 GB Mega Pack Disney o Sport & Racing
(Incluyen juegos descargables)



39,90€
• La unidad



Juegos PS VITA:

34,90€
• La unidad



Pack 10 Accesorios
PS VITA o PSP
Playtools

14,90€




Videojuegos

Exclusivo
Carrefour



Pack consola PSVITA Wifi
Edición limitada CALL OF DUTY
+ Tarjeta de memoria 4GB
+ Funda + 4 juegos

209€





EVENTO MADRID GAMES WEEK

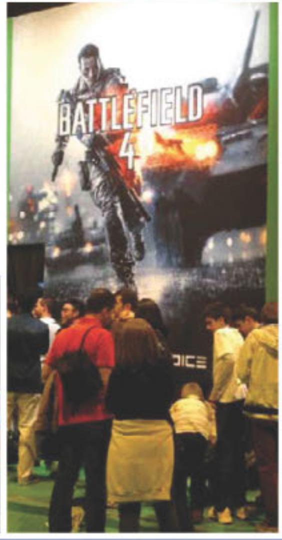
El festival español de los videojuegos

Las grandes ferias de videojuegos volvieron a España con Madrid Games Week, que entre el 7 y el 10 de noviembre reunió a 52.000 aficionados a este gran hobby.

MICROSOFT

XBOX ONE fue la protagonista de su gigantesco stand, que tenía salas destinadas a probar *Ryse*, *Dead Rising 3* o *Forza Motorsport 5*. Debido a que algunos de sus títulos eran recomendados para mayores de 18 años, muchos de estos juegos se presentaban en zonas cerradas, que la tarde del viernes y el sábado tuvieron largas colas de fans. También había hueco para los juegos familiares o para el catálogo reciente de Xbox 360.









FORZA MOTORSPORT 5 tenía un lugar privilegiado, con varios slots para jugarlo.







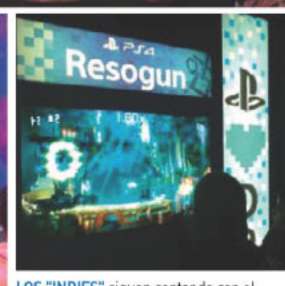
SONY

LOS PRIMEROS TÍTULOS DE PS4, como *DriveClub* o *Battlefield 4*, estaban listos para que los jugones les hincaran el diente. Mención especial también para el área de *Gran Turismo 6*, con sus llamativos muebles circulares. Otros títulos de PS3, juegos independientes como *Resogun* y el catálogo reciente de PS Vita (*Tearaway* era el protagonista) también estuvieron allí.



GRAN TURISMO 6 se mostraba en muebles así de resultones.

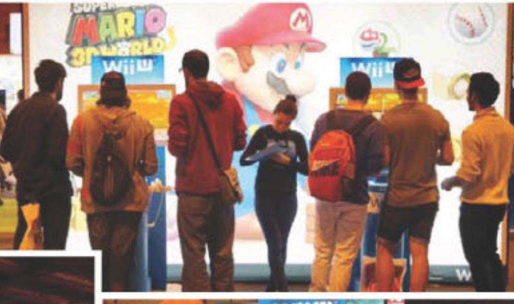




LOS "INDIES" siguen contando con el apoyo de la familia PlayStation.

NINTENDO

3DS Y Wii U SE REPARTÍAN por igual en este espacio, con una verdadera avalancha de juegos, tanto presentes como futuros: *Super Mario 3D World, Mario Kart 8, Bayonetta 2, Wii Karaoke U, A Link Between Worlds*... Todos ellos se mostraban en un entorno muy abierto y plagado de gente con las viseras de Mario que se regalaban.







BAYONETTA 2 fue uno de los juegos estrella para Wii U que se mostraron.

Y ADEMÁS...

MONTONES DE PUESTOS DE JUEGO para partidas en red, impresionantes vehículos para sentir los juegos de velocidad a tope, dioramas... La feria fue como un "E3 en pequeñito" donde el personal pudo sumergirse en los videojuegos.









LOS ANIMADORES eran numerosos. Los zombis eran unos "jachondos".



LAS MESAS REDONDAS y las firmas de revistas aglutinaron a decenas de lectores de lo más "salaos". ¡Mil gracias por asistir!

EL CONCURSO de cosplay tuvo este nivelazo.

¡ESTUVIMOS ALLÍ!

EL STAND DE HOBBY CONSOLAS fue otro "punto caliente" de la feria. Allí podíais adquirir nuestras revistas, charlar con nosotros, traer ejemplares para que los firmáramos, participar en interesantes coloquios o entrar en nuestro divertidísimo concurso de cosplay. ¡La verdad es que lo pasamos en grande con vosotros!



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

La resolución ¿manda?

Independientemente de las "*burras*" que cada compañía haya vendido con sus respectivas máquinas durante los últimos meses, me sorprenden los ríos de tinta digital que han corrido con la batalla de "las resoluciones" iniciada por los usuarios.

Que si Xbox One apenas llega a 900p, que si PS4 no baja de 1080p a 60 fps... Entiendo que, al ser máquinas "next gen" y con todo lo que se ha dicho desde el E3, todos esperamos lo mejor de la máquina que vamos a comprar.



COD GHOSTS y la resolución ha sido el detonante de una nueva guerra de consolas.

Pero, en el fondo, no deja de recordarme a los discursos infantiloides de la guerra entre Sega y Nintendo, que al fin y al cabo, se reducían a algo tan simple como la "mía" es mejor. O más grande.

Desde su lanzamiento, estoy disfrutando como un energúmeno con PS Vita, y sus "960x544" de resolución. Y es que, aunque suene topicazo, al final lo que importan son los juegos, lo que transmiten, no solo lo que vemos.

Y es que, si la resolución hubiera sido tan decisiva, quizá GameBoy no hubiera existido. Ni NES, ni Master System, ni el Spectrum ni otras venerables máquinas que nos han llevado hasta donde estamos. A veces se nos olvida que lo importante, más allá de la tecnología, es la capacidad para divertir que sigan teniendo los juegos.



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Se extiende el miedo a las luces de colores

Con este titular, cualquiera diría que voy a hablar de **Encuentros en la Tercera Fase**. Pero esto es mucho más grave. Se trata de los errores de funcionamiento que presentan algunas consolas, especialmente los modelos iniciales.

El pionero fue **el círculo rojo de la muerte**, que ha acabado con un gran número de Xbox 360 de primera generación. Casi el 50% de las primeras consolas han sufrido esta epidemia, que las ponía fuera de circulación. En el caso de PS3, **la luz amarilla** (por sobrecalentamiento) acabó con más del 10% de las consolas iniciales: **el modelo FAT.**



LA LUZ AZUL DE PS4 es un síntoma de un fallo de fabricación... reversible.

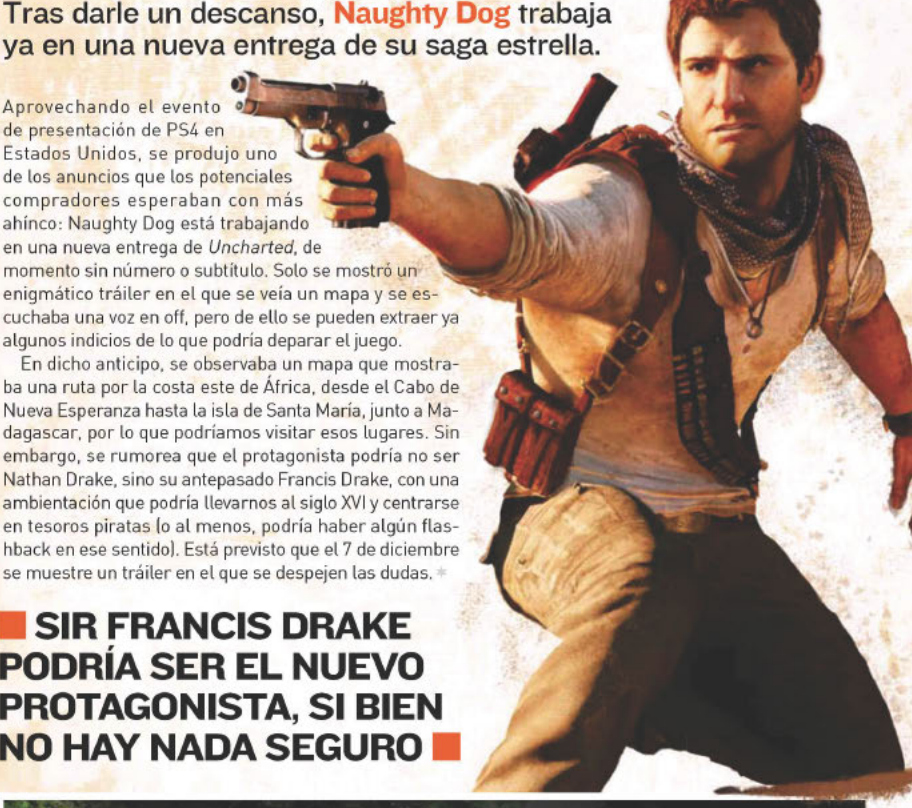
Lo peor de todo es que, ahora que acaba de lanzarse una nueva generación, ya existe **una temida luz azul en PS4**. Sony ha atajado el pánico con un tutorial en que explica cómo reparar la consola (sin demasiada dificultad) y ha hecho público el porcentaje de consolas defectuosas, que es menos del 1%, pero aún así el daño está hecho. Dentro de poco, seguro que aparece **la correspondiente luz de Xbox One**.

Es algo inevitable cuando se trata de productos electrónicos ensamblados a partir de componentes de última generación... pero el miedo está ahí. Se queda en la mente de los posibles compradores, y hace que nos tiemble la mano un segundo antes de pulsar el botón de arranque.

ANUNCIO PLAYSTATION 4

Uncharted apunta ya a PlayStation 4

Era un secreto a voces, pero ya es una realidad. Tras darle un descanso, Naughty Dog trabaja ya en una nueva entrega de su saga estrella.



Aprovechando el evento de presentación de PS4 en Estados Unidos, se produjo uno de los anuncios que los potenciales compradores esperaban con más ahínco: Naughty Dog está trabajando en una nueva entrega de *Uncharted*, de momento sin número o subtítulo. Solo se mostró un enigmático tráiler en el que se veía un mapa y se escuchaba una voz en off, pero de ello se pueden extraer ya algunos indicios de lo que podría deparar el juego.

En dicho anticipo, se observaba un mapa que mostraba una ruta por la costa este de África, desde el Cabo de Nueva Esperanza hasta la isla de Santa María, junto a Madagascar, por lo que podríamos visitar esos lugares. Sin embargo, se rumorea que el protagonista podría no ser Nathan Drake, sino su antepasado Francis Drake, con una ambientación que podría llevarnos al siglo XVI y centrarse en tesoros piratas (o al menos, podría haber algún flashback en ese sentido). Está previsto que el 7 de diciembre se muestre un tráiler en el que se despejen las dudas.

SIR FRANCIS DRAKE PODRÍA SER EL NUEVO PROTAGONISTA, SI BIEN NO HAY NADA SEGURO

THE LAST OF US
LEFT BEHIND

LO QUE SE QUEDÓ ATRÁS

THE LAST OF US, uno de los mejores juegos de PS3, seguirá dando alegrías en los próximos meses. En el mismo evento en que se presentó *Uncharted*, también se anunció *Left Behind*, el primer DLC del "survival", que llegará en los primeros meses de 2014. Estará protagonizado por Ellie, varios meses antes de conocer a Joel y Tess. Se ambientará en la zona de cuarentena de Boston y nos mostrará la relación emocional de Ellie con Riley, su mejor amiga.


LEGO
MARVEL
SUPER HEROES
LEGO video games
MARVEL
TT games
WB GAMES
SuperHeroes.LEGO.com
7
www.pegi.info
PS3
PSVITA
PS4



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Free to play: no es lo mismo, es "istinto"

Menuda racha de mosqueos llevo con los juegos de lucha. Hoy me toca hablar de ***Killer Instinct***, el cual podéis ver analizado unas páginas más adelante. Supongo que ya lo sabéis, pero este juego de Xbox One **ha apostado por el modelo free to play**: podemos tener el juego gratis, pero "capado" para que solo podamos controlar a un luchador. Si queremos el resto, hay que pagar. En concreto, 5 eurazos por contendiente o bien 20 euros por un pack de 7. Hasta aquí me podría parecer un modelo aceptable, pero resulta que, además, **habrá "temporadas"**. Estos primeros personajes corresponden a la "temporada 1", pero no sabemos si habrá nuevos luchadores en la siguiente y, de hecho, no sabemos cuándo comenzará esta. ¿Cuándo estará el juego completo? ¿Y cuánto costará tenerlo? Si lo compramos a base de packs... ¿corremos el riesgo de que luego salga una "ultra ultimate edition" con todo el contenido pero más barata? El modelo de los micropagos está pasando peligrosamente **de ser algo accesorio a convertirse en el modelo de negocio en el gaming** y eso no me gusta. Acepto los DLCs justificados, pero pagar a plazos algo sin saber cuántos plazos son, me desespera y me frustra. Si todavía habláramos de precios apetecibles, pero... ¿5 euros por luchador? Eso sí que es un Ultra Combo.



SABREWULF está así de enfadado con el modelo de negocio F2P. Tranqui, perrito.

ANUNCIO **TODAS**

Las apps móviles entran en "juego"

***Battlefield, Assassin's Creed, Knack, World of Warplanes...*cada vez más títulos tienen su aplicación para seguir "conectados".**

Las "companion apps" o aplicaciones de acompañamiento para tablets y smartphones no son una novedad de este año. Lo que sí lo es, es que cada vez más títulos apuestan abiertamente por las segundas pantallas para extender la experiencia de juego a estos dispositivos. Más allá de las apps propias de cada plataforma, como PlayStation App (PS4) o Smartglass (Xbox 360 y One), cada vez más títulos de éxito -o que aspiran a serlo- lanzan su propia app para consultar estadísticas, ver nuestra progresión o, sencillamente, disponer de una enciclopedia con todo lo relativo al juego. Algunas incluso van más allá e incluyen algún minijuego u opciones que entroncan directamente con los juegos, como la de *CoD Ghosts*, que nos permite crear nuestras propias clases y tenerlas listas al encender la consola. Incluso algunos de los primeros "next gen", como *Knack*, cuentan con su App, en clara avanzadilla de lo que promete ser una constante de esta generación. *



LA APP DE *ASSASSIN'S CREED IV* nos permite seguir las estadísticas del juego, como el nivel de sincronización o la evolución de nuestro galeón...



LA DE *CALL OF DUTY GHOSTS* nos permite crear clases (con los ítems desbloqueados) para tenerlas disponibles en la consola al encenderla.



LA DE *WORLD OF PLANES* permite estudiar las características de los aviones, compararlos, ver estadísticas...



LA APP MYPES se lanzó en 2012, pero la de este año tiene muchas mejoras, se pueden crear grupos y mucho más.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS3 y PS Vita ■ Aventura ■ Acquire ■ Lanzamiento: Ya disponible

STRIPTEASE POR TOKIO A BASE DE AZOTAINAS

AKIBA'S TRIP 2

El barrio de Akihabara ha sido tomado por los vampiros, pero hay una forma infalible de darles un escarmiento: dejarlos en paños menores para que el astro rey los derrita.

JAPÓN SIEMPRE HA SIDO UN PAÍS ESPECIAL en lo que al disfrute de videojuegos se refiere. *Akiba's Trip 2* es el último ejemplo de ese tipo de títulos "peculiares", destinados casi por definición a no traspasar nunca la frontera con dirección a Occidente. Se trata de una secuela de un juego aparecido en PSP en 2011 que rinde culto a toda la iconografía del famoso barrio de Akihabara y, a la vez, le añade un tono humorístico muy "a la nipona". Basta con ver el título, que es un triple juego de palabras con el nombre del barrio y los términos ingleses "trip" (viaje) y "strip" (desnudar)...

El juego está protagonizado por un estudiante amante de la cultura otaku, que se ve misteriosamente envuelto en una conspiración orquestada por una maléfica organización. Así, tanto él como otros habitantes de Tokio acaban convertidos en "magaimonos", una especie de demonios-vampiros muy sensibles a la luz del sol.

Con ayuda de sus amigos, féminas en su mayor parte, el actor principal debe desenmascarar a los responsables. Dependiendo de las decisiones tomadas y de a qué compañeros se les dé mayor prioridad, la historia puede variar. Por ejemplo, entre los allegados están una cantante juvenil que emplea un teclado como arma o la hermana del protagonista, que puede crear ítems de apoyo.

LA AVENTURA COMBINA EXPLORACIÓN Y ACCIÓN, de modo que el barrio de Akihabara es como un personaje más, ya que hay cerca de 130 tiendas susceptibles de recibirnos con las cajas registradoras abiertas. También hay contenidos de otros ámbitos, que se van a ir lanzando como DLC gratuitos, tales como trajes y armas inspirados en sagas como *Disgaea*, en series de anime como *Hyperdimension Neptunia* o en mascotas.

Sin duda, lo más peculiar del juego es el trasfondo de sus combates. Al enfrentarnos a los enemigos, el objetivo es despojarlos de sus complementos de moda y dejarlos en ropa interior, ya que, al ser una especie de vampiros, son sensibles a la luz. Una vez que no tienen tela que los proteja, el sol hace el resto y los reduce a cenizas.

A pesar de lo alocado que suena, el sistema de combate permite hacer todo tipo de combos, mediante uppercuts, presas para quitarles los pantalones a los enemigos o diversos poderes. El juego se puso a la venta el 7 de noviembre y ha recibido un 33/40 en Famitsu.





DESNUDAR A LOS ENEMIGOS, es la clave de los combates. Son humanos transformados en vampiros, por lo que hay que exponer su piel al sol.

PASEANDO POR EL BARRIO DE AKIHABARA

EL DISTRITO TECNOLÓGICO DE TOKIO es una de las zonas más reconocibles de la capital japonesa, sobre todo para la gente a la que le gustan los videojuegos. Precisamente, *Akiba's Trip 2* está ambientado en una recreación virtual del famoso barrio de Akihabara. En total, se pueden visitar cerca de 130 tiendas reales, como Go! Go! Curry, Tsukumo o el salón recreativo que tiene Sega. Por supuesto, las luces de neón y los carteles de publicidad son parte fundamental del juego.



LAS AMIGAS del protagonista son varias. Podemos decidir con quién colaborar en las misiones, lo cual afecta a la historia.



LOS COMBATES se asemejan a los de un "beat'em up". Al acumular cadenas de combos, se pueden hacer diversos ataques especiales.

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



→¡Saludos desde la Meca de Sony!

PlayStation 4 no se lanzará aquí en Japón hasta el 22 de febrero, pese a ser la tierra natal de Sony. Sin embargo, la compañía sigue cuidando a sus usuarios más cercanos, como demuestra el reciente lanzamiento de PS Vita TV, que precisamente permitirá el juego remoto con PS4.



→Pocket Station for PS Vita

ha sido la otra sorpresa de la compañía para contentar a los jugadores nipones. Emulando al mítico accesorio de PS One, a partir del 3 de diciembre estará disponible una aplicación que permitirá disfrutar de minijuegos de títulos de PS One presentes en la Store, como *Crash Bandicoot 3* o *Ape Escape*. Los miembros de PS Plus podrán obtener de forma gratuita la aplicación, que, por ahora, solo está confirmada para Japón.

→Los monstruos de bolsillo

también gozan de un gran estado de salud por estas tierras. 3DS lleva mucho tiempo siendo un éxito de ventas, y su enorme parque comercial ha contribuido a que *Monster Hunter 4* y *Pokémon X / Y* hayan vendido copias como churros. Ambos juegos han superado ya los tres millones de ventas, para un total de más de seis millones. No cabe duda de que en Japón hay pasión por los monstruos, y más si se añade un gran componente social.

aquíTokio



Acción con rumbo a Europa.

A diferencia de títulos como *Akiba's Trip 2*, hay juegos que es más factible que acaben saliendo de las fronteras de Japón. Es el caso de *JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle*, que ha confirmado su lanzamiento en Europa para la próxima primavera. Otro título autóctono que ya tiene fecha para el viejo continente es *Ninja Gaiden Z*, de Keiji Inafune, que verá la luz el 28 de febrero.



¿Nueva lucha de Capcom?

Capcom está preparando un nuevo juego de lucha, según se deduce de unas declaraciones en Twitter de Yoshinori Ono, productor de la saga *Street Fighter*. Al parecer, la compañía japonesa ya está buscando diseñadores y programadores para trabajar en el proyecto. Habrá que ver de qué se trata, ya que todavía está por lanzarse la enésima versión de *Street Fighter IV*, que se llamará *Ultra*.



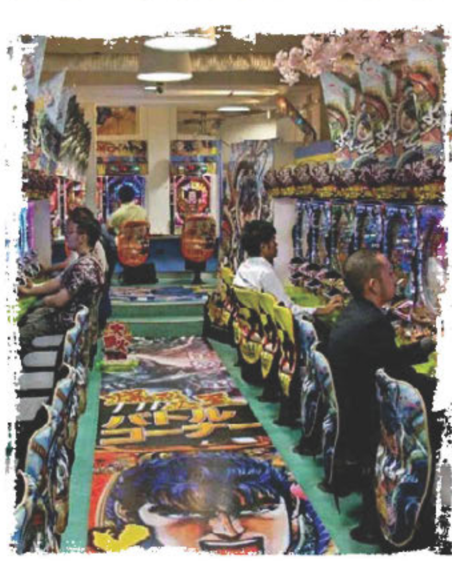
Final Fantasy sigue entre las preferencias de la gente.

El buque insignia de Square Enix ha atravesado mejores momentos, pues las últimas entregas no han estado a la altura de los míticos *Final Fantasy VII, VIII, IX* o *X*, pero el público japonés sigue sintiendo una gran devoción por la saga. Tanto es así que, en la lista de juegos más esperados que publica la revista *Famitsu*, el primer puesto y el tercero están copados por el cada vez más cercano *Lightning Returns Final Fantasy XIII* y por el futuro *Final Fantasy XV*, respectivamente.

El blog de Kagotani

Adiós a los móviles y hola a los casinos

En Japón, el auge de los teléfonos móviles (Keitai) supuso un boom para el mercado de los videojuegos. Mucha gente abandonó su compañía para crear la suya propia o unirse a alguno de los grandes nombres que aparecieron. GREE y Dena eran vistas como la nueva Nintendo. Las compañías japonesas de videojuegos se dieron cuenta pronto del avance y trasladaron su foco a esos móviles. A menudo, eso significó dejar a un lado el costoso y arriesgado segmento de los juegos AAA. Hoy, muchas de las compañías japonesas sobreviven gracias a los móviles.



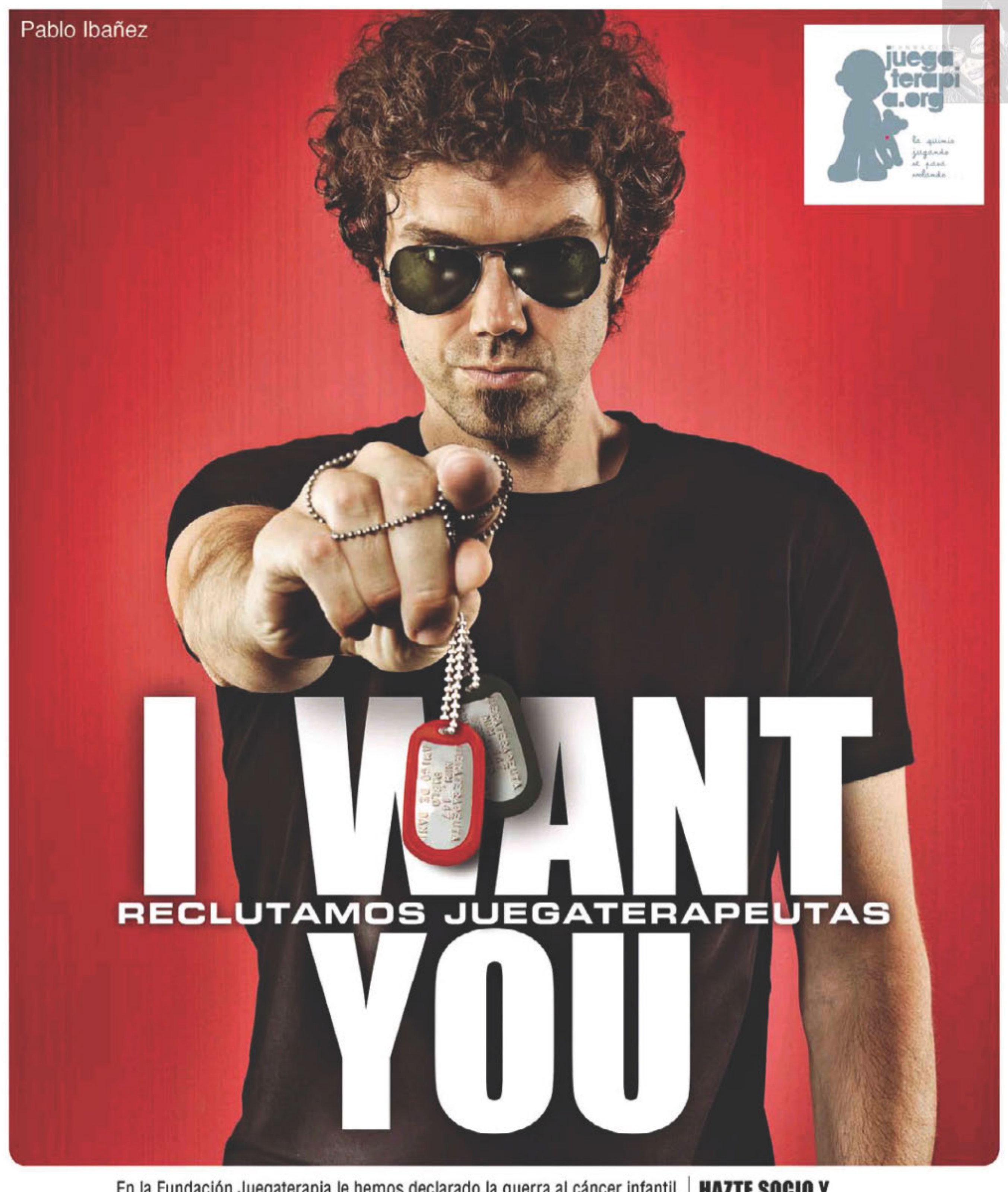
El problema es que el juego en móviles se siente más como un modelo de negocio disfrazado que como una verdadera experiencia de juego. Muchos de esos títulos son "free to play" y todo se diseña para captar la mayor cantidad de dinero de los usuarios. En parte por eso, ya se empieza a hablar del estallido de la burbuja.

« TRAS LA CONCESIÓN DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS A TOKIO, PODRÍA DARSE LUZ VERDE A LA CREACIÓN DE CASINOS »

El problema es que muchas franquicias de consola se metieron en una espiral de fusión con el panorama móvil. Si la burbuja estalla, algunas compañías se verán en una situación delicada. Por eso, ya se buscan, desesperadamente, alternativas. Podría ser un sector totalmente nuevo, algo que las compañías han estado cavilando durante una década, esperando a que el gobierno diera luz verde. Un evento reciente está empujando a tomar una decisión rápida, que podría suponer, otra vez, grandes cambios para la industria.

Tokio está pensándose qué uso dar a vastos terrenos ganados al Océano Pacífico. Durante años, se rumoreó que, para financiar sus múltiples proyectos, el gobierno federal usaría una gran área para construir casinos. Con los grandes problemas legales respecto a las apuestas, la idea nunca se llevó a cabo hasta ahora. Tras la concesión de los Juegos Olímpicos de 2020 a Tokio, podría darse luz verde. Sega ha creado una nueva división por si se permiten los casinos, Konami ya está haciendo máquinas tragaperras para Las Vegas, muchos ejecutivos están visitando lugares como Macao para aprender... Si se permite a Tokio levantar casinos, la buena noticia es que eso podría tener un impacto positivo en los juegos para consolas y los desarrollos ambiciosos.

Se prevén grandes beneficios si los casinos son permitidos. Parte del dinero podría destinarse a proyectos más ambiciosos y eso dejaría al sector de los juegos centrado, enteramente, en los propios juegos, sin necesidad de mover recursos a desarrollos móviles. Aunque nada es seguro, el entusiasmo es un hecho. Finalmente, con tantos países interesados por los casinos hoy en día, especialmente en Asia, eso crearía una demanda de máquinas, a la que las compañías japonesas estarían encantadas de responder.


Pablo Ibañez
juegaterapia.org
I WANT
RECLUTAMOS JUEGATERAPEUTAS
YOU



TRES AÑOS DESPUÉS del accidentado *GT5*, el mítico simulador de conducción real se volverá a lanzar al asfalto para recuperar el cetro de la velocidad.

LA BANDERA A CUADROS DE PS3

PS3 ■ Velocidad ■ Polyphony Digital (Sony) ■ 6 de diciembre

PS3 ha vivido un 2013 plagado de éxitos exclusivos, pero la fiesta aún no ha acabado. En unos días, los amantes de la velocidad recibirán su regalo de Navidad más preciado: *Gran Turismo 6*, que, tres años después de su predecesor, hará cumplirse la norma no escrita de que la saga de Polyphony Digital, al menos en lo que a entregas numeradas se refiere, se deja ver dos veces por generación. Será la traca final, en cuanto a exclusividades, para una máquina que ha ido de menos a más desde que aterrizara en 2007. A su vez, servirá para conmemorar el decimoquinto aniversario del llamado "simulador de conducción real". Como es habitual desde los tiempos de PSOne, la exigente simulación estará a la orden del día, a prueba de manazas. A diferencia de casi cualquier otro juego de velocidad de los que existen hoy en día, no habrá posibilidad de rebobinar la acción si cometemos errores, por lo que habrá que ser muy ducho con el acelerador, el freno y el volante, en especial si desconectamos las ayudas a la conducción, como el control de tracción. En ese sentido, la curva de dificultad será muy progresiva, pues empezaremos compitiendo con utilitarios de poca potencia, pero, poco a poco, iremos desbloqueando certámenes más complejos, en los que habrá que competir a bordo de coches de Nascar, de rallies, de prototipos de Le Mans o de turismos de la categoría GT3, que tendrá un gran peso en el juego.

→ **EL GARAJE SERÁ MÁS AMPLIO QUE NUNCA,** pues de inicio habrá 1.197 coches. La mayoría estarán rescatados de *GT5*, pero se supone que ya no existirá la diferenciación entre modelos Premium y Estándar: si recordáis, en el juego de hace tres años los coches que procedían directamente de *GT4* estaban menos deta- ▸▸



EL JUEGO DE MOTOR MÁS GRANDE QUE SE HAYA VISTO JAMÁS

Polyphony Digital define a *Gran Turismo 6* como un juego "de gente a la que le gustan los coches, para gente a la que le gustan los coches". Partiendo de esa filosofía, esta quinta entrega numerada de la saga batirá todos los récords de contenido habidos y por haber:

1.197 COCHES. Estarán todos los de *GT5* y 124 nuevos, de marcas como Honda, Pagani, Mercedes, BMW... No habrá distinción entre Premium y Estándar, si bien los que antes fueran Estándar tendrán vistas interiores simplificadas.

39 CIRCUITOS. Contarán con diversas variantes y se dividirán entre corrientes, urbanos y de tierra-nieve. Entre los que debutan estarán Silverstone, Brands Hatch, Bathurst, Willow Springs, Ascari, Matterhorn y la Colina de Goodwood.

CONDICIONES VARIABLES. Muchos de los circuitos permitirán correr a diferentes horas o con lluvia. En particular, destacarán las pruebas de resistencia, en las que veremos un paso del tiempo progresivo, que afectará al tipo de luz. Al correr de noche, se simulará incluso la posición de las estrellas y la luna según la ubicación del circuito. Correr en Le Mans, Spa-Francorchamps o Nurburgring será todo un gustazo.

EL JUEGO SERÁ EXCLUSIVO DE PS3: Kazunori Yamauchi ya ha dicho que, cuando la saga se lance a dar el salto a PS4, será con un previsible *GT7*.

EL INTERFAZ DE CARRERA será prácticamente idéntico al de las últimas entregas.

EL NUEVO MOTOR DE FÍSICAS se reflejará, especialmente, en los neumáticos y la suspensión.

El año que ya se agota ha sido un auténtico festival de títulos exclusivos para PlayStation 3, y a la carrera aún le quedan un par de vueltas. *GT6* pondrá el colofón a una generación en la que Sony ha tenido que remontar desde el fondo de la parrilla.

EL GARAJE incluirá categorías de lo más variadas: turismos, Super GT, prototipos de Le Mans, Nascar, rallies, utilitarios...



EL CIRCUITO DE LA COLINA DE GOODWOOD, uno de los más elitistas y exclusivos del mundo, será una de las estrellas del modo Carrera. Habrá diversos eventos especiales que transcurrirán en él.

PASIÓN POR ESPAÑA

Kazunori Yamauchi es un gran amante del territorio español, y eso se reflejará en los escenarios de *Gran Turismo 6*:

CIRCUITO ASCARI. Esta pista, ubicada en Ronda (Málaga), hará su debut en la saga. Tiene secciones inspiradas en trazados tan legendarios como Silverstone o Spa-Francorchamps.

MADRID. Este circuito urbano fue la seña de identidad de *GT5* y repetirá presencia. Podremos conducir por la Gran Vía, la Puerta del Sol o la Cibeles, que estarán genialmente recreadas.

VALENCIA, SEVILLA Y RONDA. El modo Foto permitirá sacar instantáneas de nuestros coches ante la Ciudad de las Artes, la planta termosolar Gemasolar y el casco histórico de Ronda.

llados y no contaban con cámara interior. Habrá decenas y decenas de fabricantes: Ferrari, Lamborghini, McLaren, Aston Martin, Nissan... Lo malo es que, por enésima vez, parece que el sistema de daños será bastante limitado.

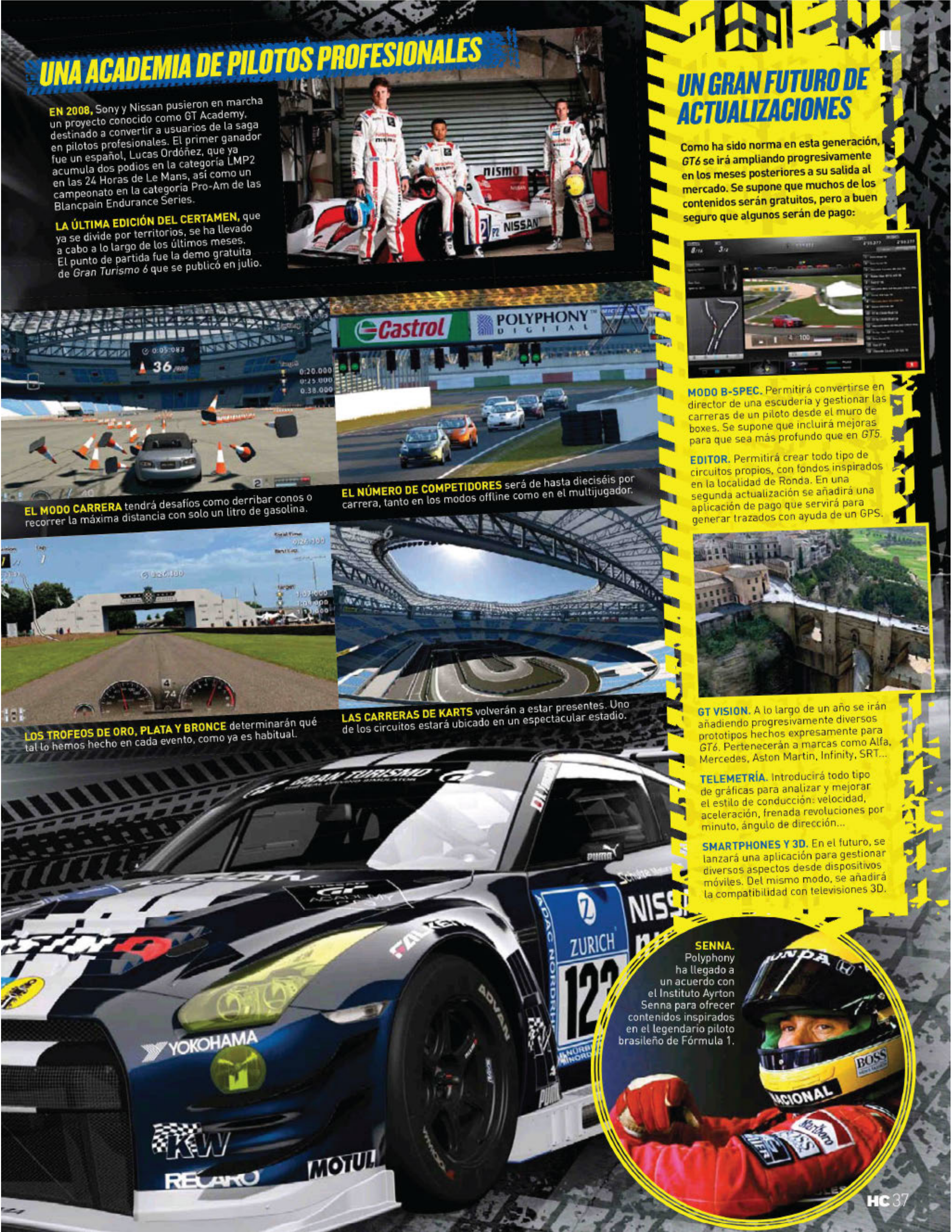
Casi más importante que el número de coches, será el número de circuitos, pues habrá 39, a lo que hay que sumar las múltiples variantes de cada uno. De ellos, 7 serán nuevos: Silverstone, Brands Hatch, Bathurst, Willow Springs, Ascari, Matterhorn y la colina de Goodwood. Además, los fans de la saga se alegrarán de ver el regreso de iconos como las pistas urbanas de Londres, Roma y Tokio R246. Igual que sucedió con *GT5*, es de esperar que a lo largo de los próximos meses, conforme se realicen actualizaciones, se incluyan más contenidos. En ese sentido, en uno de los últimos trailers, se ve a Kazunori Yamauchi, director del juego, hablando con Adrian Newey, jefe de diseño de la escudería Red Bull de Fórmula 1, así que habrá que ver qué se traen entre manos.

LA PREDILECCIÓN DE LA SAGA POR LAS CARRERAS DE RESISTENCIA ha sido siempre un hecho, en especial desde que *GT4* diera cabida a las pruebas de 24 Horas. En *GT5* se dio un pequeño paso para incluir ciclos de iluminación día-noche, y *GT6* apostará definitivamente por esa fórmula. Lo mejor es que el sistema no estará presente solo en pruebas como las 24 Horas de Le Mans, Nürburgring o Spa-Francorchamps, sino que muchos de los circuitos se podrán configurar para pilotar a la hora que más nos apetezca. Así, incluso en carreras de solo un par de vueltas, podremos determinar la hora de inicio y la mayor o menor rapidez del paso del tiempo.

Eso significará un avance gigantesco para la saga en términos gráficos, ya que la iluminación variará enormemente. Podremos empezar de día y acabar de noche, o viceversa, mientras vemos cómo el sol o la luna se desplazan por el cielo, según las coordenadas planetarias del circuito. Nosotros ya hemos probado a correr de noche y el efecto es espectacular: si es muy temprano, aún no se verán las estrellas, pero conforme avance la oscuridad empezarán a brillar en el cielo, "desplazándose" en tiempo real. Del mismo modo, también se podrá configurar la presencia de la lluvia y el secado o empapamiento progresivo del asfalto.

EN MUCHOS CIRCUITOS SE PODRÁ COMPETIR TANTO DE DÍA COMO DE NOCHE, CON UN PASO DEL TIEMPO QUE SERÁ PROGRESIVO

EL MODO CARRERA seguirá la dinámica habitual de hacernos competir en copas cada vez más atractivas, pero el menú estará remozado, para que sea fácil acceder a todo con solo un par de clicks, lo que mitigará los desesperantes tiempos de carga del pasado. Además, habrá un nuevo sistema de estrellas de puntuación, que se añadirá a las habituales copas de oro, plata y bronce. En cuanto al online, también estará potenciado, con hasta dieciséis jugadores simultáneos y una mayor facilidad para crear clubes y organizar competiciones, a lo que se añadirán diversos eventos "oficiales". El 6 de diciembre, el motor de PS3 empezará su última y más espectacular carrera.



UNA ACADEMIA DE PILOTOS PROFESIONALES

EN 2008, Sony y Nissan pusieron en marcha un proyecto conocido como GT Academy, destinado a convertir a usuarios de la saga en pilotos profesionales. El primer ganador fue un español, Lucas Ordóñez, que ya acumula dos podios en la categoría LMP2 en las 24 Horas de Le Mans, así como un campeonato en la categoría Pro-Am de las Blancpain Endurance Series.

LA ÚLTIMA EDICIÓN DEL CERTAMEN, que ya se divide por territorios, se ha llevado a cabo a lo largo de los últimos meses. El punto de partida fue la demo gratuita de *Gran Turismo 6* que se publicó en julio.

EL MODO CARRERA tendrá desafíos como derribar conos o recorrer la máxima distancia con solo un litro de gasolina.

EL NÚMERO DE COMPETIDORES será de hasta dieciséis por carrera, tanto en los modos offline como en el multijugador.

LOS TROFEOS DE ORO, PLATA Y BRONCE determinarán qué tal lo hemos hecho en cada evento, como ya es habitual.

LAS CARRERAS DE KARTS volverán a estar presentes. Uno de los circuitos estará ubicado en un espectacular estadio.

UN GRAN FUTURO DE ACTUALIZACIONES

Como ha sido norma en esta generación, *GT6* se irá ampliando progresivamente en los meses posteriores a su salida al mercado. Se supone que muchos de los contenidos serán gratuitos, pero a buen seguro que algunos serán de pago:

MODO B-SPEC. Permitirá convertirse en director de una escudería y gestionar las carreras de un piloto desde el muro de boxes. Se supone que incluirá mejoras para que sea más profundo que en *GT5*.

EDITOR. Permitirá crear todo tipo de circuitos propios, con fondos inspirados en la localidad de Ronda. En una segunda actualización se añadirá una aplicación de pago que servirá para generar trazados con ayuda de un GPS.

GT VISION. A lo largo de un año se irán añadiendo progresivamente diversos prototipos hechos expresamente para *GT6*. Pertenecerán a marcas como Alfa, Mercedes, Aston Martin, Infinity, SRT...

TELEMETRÍA. Introducirá todo tipo de gráficas para analizar y mejorar el estilo de conducción: velocidad, aceleración, frenada revoluciones por minuto, ángulo de dirección...

SMARTPHONES Y 3D. En el futuro, se lanzará una aplicación para gestionar diversos aspectos desde dispositivos móviles. Del mismo modo, se añadirá la compatibilidad con televisiones 3D.

SENNA. Polyphony ha llegado a un acuerdo con el Instituto Ayrton Senna para ofrecer contenidos inspirados en el legendario piloto brasileño de Fórmula 1.


KILLZONE SHADOW FALL • DEAD RISING 3 • FORZA MOTORSPORT 5
• KNACK • RYSE: SON OF ROME • NBA 2K14 • RESOGUN • KILLER INSTINCT
YA ESTÁ AQUÍ LA
NEXT-GEN
• Puntuamos los juegos exclusivos
• Hablamos con sus creadores
• Y te damos nuestra opinión
LOS PERDIDOS

LA NEXT-GEN VISTA

¿Qué nos han parecido PlayStation 4 y Xbox One?



por **Javier Abad**
@javi_abad_HC

Recién nacidas con camino por recorrer

¿Qué consola es mejor, PS4 o Xbox One? Sé que es la gran pregunta del momento, y que todos esperáis que nosotros os la contestemos aquí. Pero siento decepcionaros, porque yo, al menos, no tengo la respuesta todavía, y me temo que tendrán que pasar unos meses para poder decantarme. Y es que nunca como en esta ocasión había tenido la sensación de que las consolas que salen a la venta no nos están enseñando ni el 50% de su potencial.

De entrada, su catálogo de lanzamiento no es muy ilusionante. Podemos rescatar detalles aislados de los juegos (las animaciones de *Ryse*, los efectos de luz y partículas de *Resogun*, el control de *Forza 5*, el realismo de *NBA 2K14*, la superpoblación de *Dead Rising 3*...), pero ninguno reúne condiciones para convertirse en eso que antes llamábamos "vendeconsolas". Me preocupa, eso sí, que el salto de generación se nos quede en un avance gráfico que será de mayor o menor escala, pero sin venir acompañado de algún concepto realmente rompedor en la jugabilidad.

Por eso os digo que hay que esperar para tener una opinión más formada. Así sabremos si la apuesta de Sony por ir de la mano con los desarrolladores da sus frutos; si Kinect se convierte, esta vez sí, en una herramienta aprovechable en los juegos "hardcore"; si es verdad que las funciones sociales era lo que los jugadores estaban demandando; si las segundas pantallas serán útiles, o si, por ejemplo, las bondades de algo tan "etéreo" como la nube se traducen en mejoras tangibles. Si cumplen todo lo que prometen, entonces podremos hablar del éxito de PS4 y Xbox One.



por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

A la carrera... para llegar al lanzamiento

Las navidades son "golosas" y todos quieren su trocito del pastel. Por eso entiendo que Sony y Microsoft hayan corrido como "posesas" para llegar a la fecha... aunque conlleve varias cosas. La primera, es que en los juegos no han estado a la altura de una nueva generación. No es nuevo y suele pasar con todos los lanzamientos, pero en esta ocasión ha sido muy evidente. Eso no quita que haya casos puntuales en ambos sistemas que merezcan la pena.

La segunda y más grave, es lo "capadas" que se han lanzado ambas consolas (sin reproducir mp3, avi...), cosas que sí hago con los sistemas actuales. Quiero pensar que en futuras actualizaciones las irán añadiendo, pero algo en el fondo me dice que soy un iluso. Como ya ha dejado caer algún jerifalte, es porque estamos en una nueva era en la que importa más el servicio que se presta que el hardware. Por eso me temo que algunas funciones no volverán para que usemos sus servicios de pago... Tampoco me gusta el espíritu "lo lanzo ya" y lo arreglo después, presente hasta en los primeros juegos, con parches desde el primer día.

En este sentido, la palma se lleva por ahora XO. Para usar el sistema al "100%" debemos tener cuenta Gold, lo que nos *permite* hasta utilizar el navegador Explorer. De compartir vídeos, ni hablamos. Y no es que PS4 lo haga todo bien: la obligatoriedad de ser PS+ para jugar online o la instalación de los juegos (también en XO) para mi son fallos. Por eso me pregunto si al final la verdadera batalla de esta generación va a ser entre las compañías y los usuarios, más que entre las consolas...



por **David Martínez**
@DMHobby

Una generación que apunta muy alto

No soy de esos que se lamentan del cambio de generación, es más, creo que cada nueva consola encierra un universo de posibilidades; más aún si son dos máquinas que se lanzan a la vez. Me muero por saber cuál será el género que sustituirá a los "shooter" en la nueva generación o si se impondrán modelos de negocio como el online de pago o los juegos "freemium". Sin embargo, hay que recordar que los primeros pasos siempre son difíciles.

El catálogo de juegos exclusivos, en ambas máquinas, es mediocre (solo tenéis que leer nuestros análisis) y los títulos multiplataforma no reflejan ninguna evolución "sustancial". Pero no todo es malo. Me gusta el diseño del nuevo Dual Shock, el precio de PlayStation 4 (el más ajustado de los últimos años) y su arquitectura similar a un PC, que hará mucho más fácil desarrollar juegos para ella.

La apuesta de Microsoft es más arriesgada. Y es que destinar parte de la carga de procesamiento a un grupo de servidores es una buena idea... si se posee una infraestructura de banda ancha sólida y con un gran volumen de datos. Pero ojo, porque si el proceso en la nube funciona, prácticamente se trataría de una máquina con capacidades ilimitadas. Habrá que esperar para ver en qué se materializa, o hasta dónde llegan las posibilidades del nuevo Kinect. Soy entusiasta, sí, pero también creo que la nueva generación no empezará "de verdad" hasta el lanzamiento de *Titanfall* e *Infamous Second Son*, la próxima primavera. Hasta entonces solo tendremos "atisbos" como los gráficos de *Forza* o los 64 jugadores de *Battlefield 4*.

POR LA REDACCIÓN

No todos los años se lanzan dos consolas de nueva generación casi al mismo tiempo. Por eso, por si tienes dudas sobre qué consola elegir o simplemente quieres conocer distintos puntos de vista, esto es lo que opina la redacción de Hobby Consolas sobre las recién nacidas...



por **Daniel Quesada**
@Tycho_fan

La evolución está en los detalles

Este cambio de generación es diferente a los "de siempre". Hasta ahora, los saltos en materia gráfica habían sido evidentes, pero con las nuevas consolas parece que esa progresión será más lenta y, probablemente, nunca llegue a avanzar muchos peldaños. Hasta los juegos más punteros del momento, como *Ryse* o *Killzone Shadowfall*, no se alejan demasiado del mejor rendimiento de Xbox 360 y PS3. Además, casi ninguno puede alcanzar los ansiados 60 frames por segundo a 1080p. Del 4K, ni hablamos. ¿No debería eso ser lo mínimo exigible en un cambio de este calibre?

Sin embargo, creo que ya están "calando" algunos cambios aparejados a estas consolas que me parecen muy interesantes. Los logros con vídeo automático me han resultado muy satisfactorios al probar *Ryse* y las funciones del botón Share de PS4 también me pican la curiosidad. Ante muchos de estos cambios, varios usuarios pensarán que les da igual, que lo que quieren es jugar y punto. Pero lo mismo se decía antes de los logros (y después, los trofeos) o de la propia HD. Si la revolución "oculta" de la generación que ahora acaba estuvo en el juego online, posiblemente la de esta esté en las funciones sociales.

Muchas cosas se están haciendo mal. Microsoft no ha parado de dar palos de ciego con su política de segunda mano y Sony ahora saca su artillería de relaciones públicas para ese famosa "luz azul de la muerte" en PS4. Por ello, muchos tachan de chapuza a estas nuevas consolas. Me gustaría recordarles lo mal que empezó PS3, lo muchísimo que se la criticó y lo bien que ha llegado a la recta final...



por **Borja Abadíe**
@BorjaAbadie

Una decepción que debe acabar pronto

Pocas veces, incluso diría que ninguna, he tenido tantas ganas de que llegase una nueva generación de consolas. Quizás sea por lo longevas que fueron, pero el caso es que me moría de ganas. He tenido la suerte de analizar 2 de los juegos exclusivos de PS4, *Killzone Shadow Fall* y *Knack* y uno de los de Xbox One, *Dead Rising 3*, y mi decepción es importante. Técnicamente opino como casi todo el mundo, que salvo algunos detalles, los títulos de lanzamiento han estado muy por debajo de lo que se esperaba de ellos.

Cuando imaginaba cómo sería la nueva generación, hace un par de años, tenía bastante claro que el aumento constante de polígonos, efectos en pantalla y todo tipo de artificios técnicos no deberían ser la clave. Soñaba con una generación en la que los usuarios pudiesen trastear con la consola, hacer sus pinitos en la creación de videojuegos, etc., pero sobre todo esperaba encontrar un salto en la inteligencia artificial. Nada de esto se ha cumplido, los juegos de lanzamiento siguen el mismo patrón de la pasada generación y los sistemas están más "capados" que nunca.

No es que no haya esperanza, en el horizonte veo propuestas que pueden ser frescas, como *Destiny*, pero lo que es el lanzamiento... Veo cierto potencial en la nube, incluso en Kinect, pero no me parece fácil aprovechar ninguno de los dos, por lo menos de cara al usuario, que es lo que importa. Como soy muy cabezón, acabaré comprando alguna de las dos en breve pese a que, pensándolo friamente, no encuentro ningún motivo para hacerlo. Espero encontrarlos más pronto que tarde.



por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

Potencial no para hoy. Para mañana

Creo que PS4 y Xbox One van a ser dos grandísimas consolas, pero a medio plazo. De primeras, me parece que han llegado deprisa y corriendo (los retrasos de *Watch Dogs* y *DriveClub* lo demuestran). En especial, me ha disgustado el batiburrillo de "ports" desde la antigua generación al que hemos asistido: *Call of Duty Ghosts, Need for Speed Rivals, Assassin's Creed IV Black Flag, Battlefield 4* (este, en menor medida)... PS Vita y Wii U pusieron de moda ese recurso facilón en sus respectivas salidas, y la historia se ha vuelto a repetir con PS4 y Xbox One. Denota falta de inspiración.

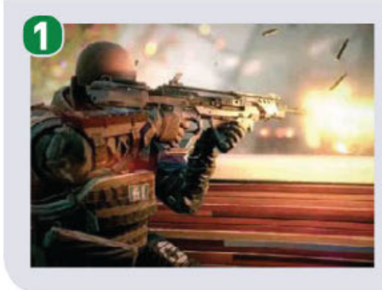
Eso no significa que no haya habido buenos juegos de lanzamiento, ni mucho menos. En particular, como eterno entusiasta del deporte que soy, he quedado entusiasmado con *NBA 2K14*, que es un auténtico juegazo, no sólo en lo técnico, sino también en cuanto a profundidad de opciones. Con *Forza 5*, he notado sensaciones contradictorias: me ha encantado, pero me ha irritado el escaso número de circuitos, que seguro que se amplían a sablazos descargables, porque los DLC van a ser el pan nuestro de cada día.

Aunque parezca una tontería, si me tengo que quedar con una sola cosa de lo visto hasta ahora, es con los gatillos de impulsos del mando de Xbox One, que pueden marcar una gran diferencia respecto a PS4 en según qué generos, como el de la velocidad. En *Forza 5*, su uso es realmente sublime. Dicho lo cual, me voy a esperar, por lo menos, hasta el E3 2014 para saber cuál de las dos consolas me agencio, porque juegos (exclusivos) son amores, y de eso aún sabemos demasiado poco...

18 ■ Shoot'em up ■ Guerrilla Games ■ 1 a 24 jugadores ■ Castellano
■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 29 de noviembre ■ Contenido:

La insoportable responsabilidad del "vende consolas"

KILLZONE SHADOW FALL



La lucha entre los helghast y los vektans parece no acabar nunca, como la de las consolas, pero... ¿es *Killzone Shadow Fall* el que nos terminará de convencer para comprar una PS4?

■ **GUERRILLA GAMES** estrena consola por todo lo alto con *Killzone Shadow Fall*, el título exclusivo de PS4 encargado de convertirse en el vende consolas de la primera hornada de juegos.

Los helghast perdieron la batalla en *Killzone 3*, sí, pero la guerra no ha acabado. La ISA les ha "regalado" la mitad de Vekta, aunque han puesto un muro para separarles del resto de vektans. Nosotros encarnamos a Lucas Kellan, un agente de la VSA encargado de acabar con la amenaza helghast. Por el camino nos encontramos con Echo, una soldado rival cuya misión es exactamente la contraria y que nos muestra que la guerra no es la solución, sino el problema.

➔ **LA MECÁNICA**, como habréis adivinado, es algo menos diplomática. El sistema de combate ha evolucionado mucho gracias a la inestimable compañía del Búho, un robot con más artilugios que la batcueva. Nuestro colega puede revivirnos, crear un escudo, lanzar una tirolina por la que deslizarnos, piratear dispositivos enemigos, atacar a nuestros rivales e incluso aturdirles. Esto cambia completamente el estilo de los combates, dándonos muchas más opciones que en anteriores *Killzone*. También podemos hacer un barrido

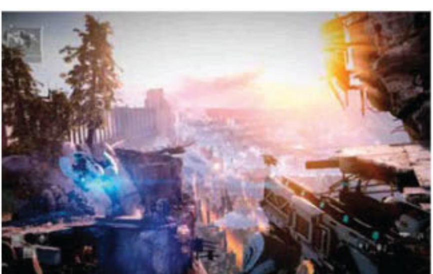




KILLZONE SHADOW FALL sigue la estela de anteriores entregas, aunque con novedades jugables interesantes.



EL ARGUMENTO nos hace comprender que, pese a todo, los helghast no son tan malos como los pintan. ¿En serio?



LOS ESCENARIOS tienen un aspecto imponente, con una iluminación muy realista y una distancia de dibujado bestial.

Las dos caras de la contienda

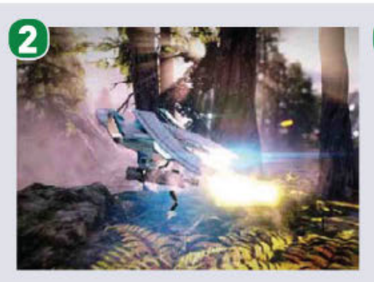
A lo largo de nuestra aventura conoceremos la situación que viven los dos bandos de esta guerra. Mientras que los humanos viven en una ciudad con todas las comodidades, los refugiados helghast viven al otro lado del muro en condiciones de república bananera. Sí, exacto, como en nuestro propio país:

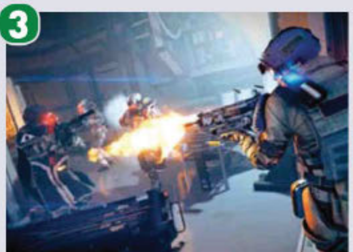


LA ZONA VEKTAN es luminosa, llena de espacios verdes, tiendas, edificios ultramodernos y con una gran calidad de vida.

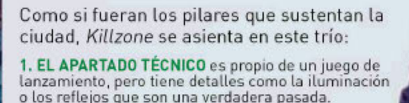


EL TERRITORIO HELGHAST es oscuro, la gente no tiene ni para sobrevivir y las patrullas y la represión son el pan de cada día.





LA GUERRA POR VEKTA



Como si fueran los pilares que sustentan la ciudad, *Killzone* se asienta en este trío:

1. EL APARTADO TÉCNICO es propio de un juego de lanzamiento, pero tiene detalles como la iluminación o los reflejos que son una verdadera pasada.

2. LA GRAN NOVEDAD es nuestro nuevo compañero de aventuras, un robot que nos puede curar, atacar a los rivales... y que también cambia el online.

3. EL MULTIJUGADOR es muy personalizable, tanto en las clases que podemos escoger como en las reglas de las propias partidas, de 24 jugadores.

electromagnético que resalta en pantalla a nuestros enemigos y los puntos de interés (como objetivos, paquetes de adrenalina,...) pero que puede alertar a los enemigos. La verdad es que no hay manera humana (ni helghast) de completar una zona de combate siendo sigilosos, por lo que poco nos importa si nuestros rivales se ponen en alerta.

La otra habilidad está mucho más equilibrada. Podemos ralentizar la acción gastando un paquete de adrenalina, pero como sólo podemos llevar dos, su uso está mucho más limitado. El resto es tal y como lo recordábamos: un control muy bueno, un arsenal que mezcla armas de ambos bandos, regeneración automática o mediante botiquines y mucha espectacularidad.

La IA de los enemigos, por desgracia, también es exacta a la que conocíamos, con soldados ▸▸

Lucas Kellan



Después de vivir una gran tragedia por culpa de los helghast, este shadow marshall de la VSA está dispuesto a devolvérselas todas juntas.



La batalla por Vekta es en red

Las refriegas online, para 24 jugadores, son muy personalizables. Además, todas las habilidades y armamento están disponibles desde un principio y subimos niveles completando desafíos, no simplemente echándole horas y horas al multi:



LAS WARZONES, o zonas de juego, son muy personalizables. Podemos cambiar totalmente las reglas de cada partida.



CADA UNA DE LAS 3 CLASES, cuenta con una de los usos del búho, e incluso algunas nuevas, como hacernos invisibles.



10 MAPAS MULTIJUGADOR vienen incluidos en el juego. Lo mejor es que todos los que vayan saliendo serán gratis.



EL ARSENAL disponible es muy variado y casi todas las armas cuentan con un disparo secundario muy distinto.



LA AMBIENTACIÓN es espectacular. Luces, reflejos, efectos de partículas, banda sonora, efectos de sonido...



SI VAMOS A LO LOCO disparando sin parar corremos el riesgo de que los helghast activen la alarma y vengan más.



NUESTROS ENEMIGOS tampoco se quedan cortos y pueden parapetarse con escudos, usar torretas, llamar refuerzos...



NUESTRO COLEGA de batallas nos acompaña en la mayoría de niveles. Cuando no está, lo echamos mucho en falta.

Helghast

En esta aventura conocemos el lado más desconocido de nuestros míticos rivales, gracias a la atractiva Echo.

rivales que son más temibles por el arma que llevan equipada y por su puntería que por comportarse de un modo inteligente.

→ TÉCNICAMENTE ES IMPACTANTE. Además de una nitidez asombrosa (gracias a los 1080p de resolución nativos), la pantalla está constantemente bombardeada por todo tipo de efectos. Sobre todos ellos destacan los reflejos en tiempo real y la iluminación. Y dicho todo esto, vamos con la parte mala. Y es que la sensación que nos ha dejado es la de que realmente no hay un salto brutal con respecto a la pasada generación. Entendámonos, hay cosas en *Killzone Shadow Fall* que son imposibles de ver en PS3 o Xbox 360, pero eso ya lo imaginábamos. Dejando a un lado las cuestiones técnicas, el fondo del juego es demasiado estándar. Los niveles son muy pasilleros, la libertad para el jugador es casi nula y ni siquiera



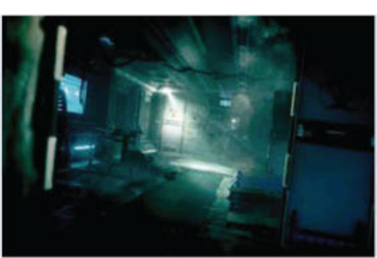
EL MULTIJUGADOR nos ha encantado. Es muy adictivo y las poses finales para chulear de victoria son geniales.





KILLZONE SHADOW FALL ES EL EPISODIO MÁS COMPLETO DE TODA LA SAGA





EL TRABAJO ARTÍSTICO es de mucho nivel. Hay una gran diferencia entre las áreas vektans (izq.) y las helghast, mucho más oscuras (der.).

Tu nuevo mejor amigo, un robot

Una de las claves del nuevo *Killzone* es la inclusión de robot la mar de útil. Nos acompaña durante toda la aventura, no puede ser destruido, aunque sí deshabilitado temporalmente y cuenta con 6 habilidades tremendamente útiles, como "resucitarnos" cuando hemos caído en combate, aturdir a los enemigos, piratear dispositivos y mucho más:



CREAR UN ESCUDO resulta muy útil. Nos protege de proyectiles enemigos, pero nosotros sí que podemos dispararles.



PUEDE ATACAR a nuestros rivales. No es que vaya a matarlos a todos, pero les distrae para que disparemos.



LAS TIROLINAS nos permiten llegar a zonas de otra forma inaccesibles, aunque tampoco lo usamos demasiado, la verdad.

podemos completar las fases de un modo más sigiloso o a tiro limpio, como también se afanaron en prometernos. La inclusión del Búho resulta muy interesante, aunque tampoco es algo que no hayamos visto en otros títulos del género, así que... ¿qué es lo que nos queda? Un interesante modo multijugador, un apartado técnico con detalles geniales, un buen control y una trama atractiva pese a lo mal contada que está. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Detalles técnicos** que nos hacen presagiar grandes cosas de la nueva PS4.
- **El nuevo robot,** que cambia totalmente, y para bien, el sistema de combate.

Lo peor

- **El desarrollo es muy lineal,** sin nada de libertad para el jugador.
- **Una aventura muy estándar,** que repasa (y repite) los tópicos del género.

Alternativas

- **Call of Duty Ghosts** es igual de lineal pero la campaña es más trepidante y el online más completo.
- **Battlefield 4** tiene un online muy superior gracias, en parte, a sus 64 jugadores simultáneos.

GRÁFICOS Tiene detalles brillantes, pero esperamos mucho más de la next gen.	86
SONIDO La banda sonora es correcta, las voces notables y los efectos soberbios.	90
DURACIÓN El modo principal dura unas 10 horas, pero tiene un completo multi.	87
DIVERSIÓN Los nuevos combates están bien, pero el desarrollo es estándar.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**83**

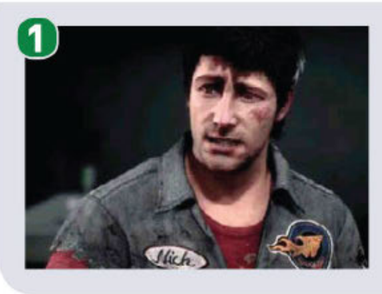
Valoración

La nueva obra de Guerrilla tiene detalles técnicos espectaculares y novedades muy interesantes (el robot), pero la falta de variedad y un desarrollo demasiado lineal acaban consiguiendo que la aventura sea demasiado monótona.

18 ■ Acción ■ Capcom Vancouver ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

La nueva cepa pierde virulencia

DEAD RISING 3



1

Lo normal es que te alejes todo lo posible de una epidemia zombi, pero cuando eres inmune a la infección, todo se convierte en un campo de juegos, una fiesta viviente, un guateque gore.

■ **UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS** del catálogo exclusivo de lanzamiento de Xbox One es, sin duda, la nueva entrega de la saga zombi más surrealista de Capcom, Dead Rising. Pero también uno de los que más dudas, sobre todo técnicas, ha suscitado, así que nos hemos mudado a Los Perdidos para resolverlas y ya tenemos veredicto. Más de 25.000 zombis aniquilados nos avalan. Nick Ramos, nuestro protagonista, despierta en mitad de la infección zombi, 7 días antes de que los militares arrasen la zona. El escenario, la ciudad de Los Perdidos, tiene un tamaño aceptable para un sandbox, más aún si tenemos en cuenta que aquí sí que podemos entrar en los edificios, no como pasa en *GTA*, *Saint's Row*, etc...

Nick puede combinar armas en cualquier parte, sin necesidad de usar los bancos de trabajo de la anterior entrega (sí Chuck, estás obsoleto). Por el camino nos encontramos a la típica fauna de la saga, y no me refiero a los zombis, sino a los supervivientes y psicópatas (a veces se difumina un poco quién es quién, jeje).

→ **DEAD RISING** siempre se ha caracterizado por ofrecer libertad para explorar los escenarios, rescatar supervivientes, buscar objetos que usar como armas,...





DEAD RISING 3 se estrena como exclusivo de Xbox One dando el salto al sandbox con el cambio de consola.



UN INOFENSIVO OSO DE PELUCHE puede ser un arma ideal para acabar con las hordas de zombis, dinamita mediante.



LOS ZOMBIS TIENEN NUEVOS TRUCOS, como subirse a nuestros vehículos e incluso tratar de sacarnos de él.

¡Marchando un combinado!

Uno de los elementos más divertidos de *Dead Rising 3*, introducido en la entrega anterior, es la posibilidad de combinar armas para crear auténticas máquinas de aniquilar zombis. Como novedad en este capítulo, además, también podemos juntar dos vehículos para concebir verdaderas locuras tuneadas del asfalto:



LOS VEHÍCULOS son perfectos para ir de una lado a otro, pero sobre todo para despejar rápido una zona de molestos zombis.



EL ARSENAL supera las 370 armas (101 combinadas). Y podemos hacerlas sobre la marcha, sin bancos de trabajo.

2



3





LA FÓRMULA VÍRICA

Han pasado 7 años desde la primera infección en 360, pero el cóctel sigue intacto:

1. EL ARGUMENTO nos invita a conocer la conspiración tras el brote zombi, así que no faltan los giros sorprendentes de la trama o los personajes.
2. ACCIÓN a raudales. Esto va de matar miles de zombis y punto. Los nuevos vehículos combinados son uno de los mejores modos.
3. EL HUMOR nos espera detrás de cada esquina, desde las ridículas armas hasta las surreales pintas de Nick.

aunque en esta nueva entrega Capcom ha dado el salto definitivo al sandbox, ¿o no? La verdad es que desde los primeros minutos podemos ir a donde queramos, pero en el fondo estamos igual de encerrados que siempre. El caso es que el mapeado está repleto de barricadas que nos impiden movernos con verdadera libertad, dejando un único recorrido para conectar las 4 partes de la ciudad. Esto significa que tenemos la misma libertad que en *Dead Rising 2*, pero en un mapa más grande. Pasa igual con el resto de elementos típicos en un sandbox. Las misiones no están abiertas desde un principio, sino que se van desbloqueando con el paso del tiempo (igual que en los dos capítulos previos) y no hay ningún tipo de ocupación, pasatiempo, minijuego o mecánica de juego distinta, más allá de algunas búsquedas ▸▸

Nick



Este mecánico aparece en mitad de la infección zombi sin saber el cómo ni el por qué. Tiene un misterioso tatuaje en el cuello que es la clave de su pasado.



Dando el salto hacia el sandbox

La novedad más importante de esta entrega es el giro que han dado en Capcom Vancouver hacia el sandbox. La ciudad de Los Perdidos es más grande que el mapeado de los dos anteriores juegos juntos y nos movemos por ella con total libertad y libertinaje:



LOS COLECCIONABLES no podían faltar y aunque están señalados en el mapa, muchas veces no es fácil encontrarlos.



LOS SUPERVIVIENTES esperan ser salvados después de exigirnos algún "recado", como una carrera entre los zombis.



LOS VEHÍCULOS resultan más imprescindibles que nunca dado el tamaño del escenario, aunque vamos mucho "a pata".



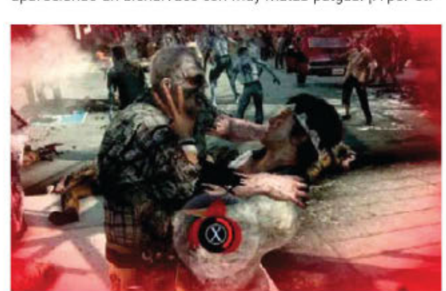
CAMBIAR NUESTRO ASPECTO siempre es divertido, más aún al oír sus comentarios y los de los supervivientes al vernos.



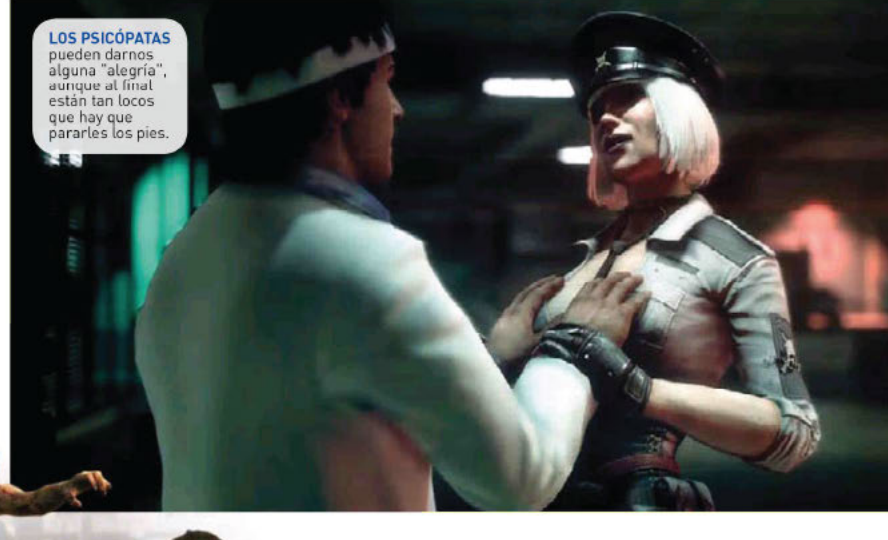
SI MONTAMOS MUCHO FOLLÓN en Steelport acaba apareciendo un bicharraco con muy malas pulgas. ¡A por él!



KINECT nos sirve para atraer a los zombis con nuestra voz y para zafarnos de los agarres moviendo el mando.



SI NOS ARRIMAMOS demasiado a la turba de muertos vivientes acabaremos devorados en el suelo. ¡Dale a la X!



LOS PSICÓPATAS pueden darnos alguna "alegría", aunque al final están tan locos que hay que pararles los pies.

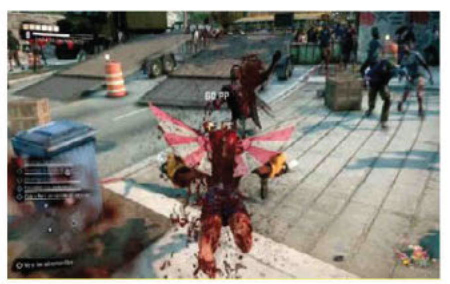
Los Zombis

Las hordas son más numerosas que nunca y están tan hambrientos como siempre o más.

de coleccionables y misiones de adiestramiento (masacres contrarreloj). Comparado con cualquier otro juego del género *Dead Rising 3* resulta muy limitado.

LA DIVERSIÓN SIGUE INTACTA, e incluso aumenta. El nuevo sistema de subida de nivel nos ha parecido un gran acierto, ya que podemos asignar los puntos como queramos para mejorar las habilidades que más se adapten a nuestro estilo de juego. Una vez que rescatamos a un superviviente, se puede unir a nuestro grupo, y cada uno tiene sus propias estadísticas de fuerza, daño a distancia... Además, cualquier objeto del juego que hayamos recogido estará disponible en los refugios (armas combinadas incluidas), por lo que siempre podemos pasarnos por uno a abastecernos. La dificultad ha bajado mucho, apenas nos mataron 2 veces en las 15 horas de juego (20 si quere-


SI HAY ALGO MEJOR que disparar a un zombi es cortarle la mitad del cuerpo. Creo que este juego me ha afectado.





■ DEAD RISING 3 ES LA ENTREGA MÁS COMPLETA, PERO ESPERÁBAMOS MÁS ■





PERSONALIZAR las pintas de Nick es la risión. Lo mismo le ponemos en plan Village People (izq.) que homenajeando a Blanka (der.)

Ciudad de psicópatas

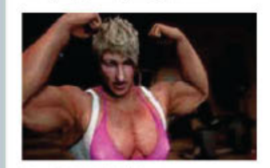
Los zombis son el peligro más constante en la saga, aunque las mayores amenazas siempre han venido de la mano de los psicópatas, tíos raros a los que la epidemia ni les va ni les viene. En esta ocasión, están inspirados en los pecados capitales (aunque no hay solo 7, tranquilos). Debe ser para que pensemos que se lo tienen merecido y nos de menos "cosica" al matarlos:



LA GULA está representada por esta obesa loca. Sus ansias de comer no están reñidas con sus deseos de matar por comida.



LA LUJURIA nos llega con este, este... ¿cowboy sadomasoquista? Su "arma" es una de las mejores del juego, congela y quema.



LA SOBERBIA la interpreta este señor, perdón, señora, obsesionada con el culto al cuerpo. Habrá que destrozárselo.

mos completarlo todo). De este modo, *Dead Rising 3* se perfila como un muy buen juego: entretenido, divertido, surrealista y adictivo como siempre, aunque su apartado técnico (720p, popping, carga de texturas a nuestra vera, 30 fps,...) y su limitado componente sandbox nos ha decepcionado. Lamentablemente, y por aquello de no ser baneados de Xbox Live, no hemos podido probar el cooperativo online ni las funciones smartglass. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Diversión y humor** a raudales, en especial en las batallas con los psicópatas.

■ **Las armas y vehículos** combinados son la caña. De lo más bestia que has visto.

Lo peor

■ **Técnicamente no está a la altura** de lo que esperamos de Xbox One.

■ **Como sandbox está limitado.** Incluso podemos afirmar que no lo es.

Alternativas

• **Saint's Row IV** es casi tan loco y divertido como éste, y mucho más completo como sandbox.

• **Dead Rising 2** es menos completo y espectacular, pero casi igual de divertido y más barato, obviamente.

■ **GRÁFICOS** Con cientos de enemigos da el pego, pero tiene demasiados fallos.	77
■ **SONIDO** La B.S.O. es corta, pero las voces, en castellano, tienen un buen nivel.	85
■ **DURACIÓN** Completar la aventura nos lleva 15-20 horas y tiene modo cooperativo.	86
■ **DIVERSIÓN** Tanta como en entregas previas, pero como sandbox es flojo.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**81**

Valoración

Al margen de los fallos técnicos y de no tener una apariencia sorprendente, lo que condena a *Dead Rising 3* es que como sandbox está muy limitado, sin ofrecer la variedad, la cantidad y las distintas mecánicas de otros del género.





LA CONDUCCIÓN VIRTUAL alcanza un nuevo nivel con *Forza 5*, que saca todo el partido a los gatillos vibratorios del mando de Xbox One.

Carreras al límite de la realidad

FORZA MOTORSPORT 5

Turn 10 arranca con fuerza su bólido más preciado, que anticipa lo que será el género de la velocidad en lo sucesivo. Le faltan aún algunos caballos de potencia, pero su motor brama a rabiar.

EL SIMULADOR DE CONDUCCIÓN MÁS PROLÍFICO de los últimos años estrena el flamante circuito de Xbox One. La simulación es tan exigente como siempre, pero los gatillos vibratorios del nuevo mando le añaden un componente de sensibilidad que, a buen seguro, copiarán futuros juegos de coches. Jugar sin ayudas a la conducción es una maravilla, ya que los gatillos ayudan a saber dónde está el punto de no retorno antes de trompear. Eso sí, se echan en falta detalles básicos, como un interfaz que indique las diferencias de tiempo respecto a los rivales. La IA es el otro campo en que innova *Forza 5*, pues genera modelos "humanos" a partir de datos que se acumulan en la Nube.

→ EL MODO CARRERA se puede disputar en el orden que queramos y sus diferentes eventos son introducidos por los presentadores del programa televisivo *Top Gear*. Su duración es enorme, aunque echamos mucho en falta carreras de resistencia (con su correspondiente ciclo día-noche), paradas en boxes y efectos de llu-





CARRERA LARGA Y CORTA A LA VEZ

El modo Carrera cuenta con 41 grupos de eventos (para un total de 587 pruebas), en cada uno de los cuales solo pueden participar ciertos vehículos:

1. LOS EVENTOS son, en su mayoría, carreras al uso, pero también hay eventos especiales, como adelantar a coches más lentos, derribar bolos o derrotar a una versión digital de Stig, el famoso piloto de Top Gear.

2. HAY 201 COCHES, pertenecientes a 57 fabricantes (Ferrari, Lamboghini, Audi, Mercedes, Koenigsegg, BMW, Pagani, Mitsubishi...). Las categorías son muy variadas: prototipos de Le Mans, V8 australianos, monoplazas de Indycar y hasta bólidos reales de Fórmula 1, como el Lotus E21, el Ferrari 312 T2 o el McLaren M23.

3. HAY CATORCE CIRCUITOS, entre los que destacan los nuevos de Praga, Yas Marina y Mount Panorama, junto a clásicos como Spa-Francorchamps, Silverstone, Laguna Seca o Montmeló. Eso sí, la cifra es realmente pírrica.



Vehículos

Los coches se adquieren con créditos, lo que obliga a jugar muchas horas para poder amasar dinero y, así, apoquinar. Pueden costar hasta seis millones del ala.



EL SISTEMA DE DAÑOS afecta mucho al control, pero, visualmente, no pasa de algunos arañazos y abolladuras.



LA PERSONALIZACIÓN es amplia: mejoras mecánicas, pintura, vinilos, tamaño de llantas, alerones, parachoques...



EL MOTOR GRÁFICO luce espectacular, a 1080p y 60 fps, si bien se echan en falta carreras nocturnas y efectos de lluvia.

Drivatar, una IA por las nubes

El juego saca partido a la Nube de Xbox One para generar rivales con comportamientos humanos. A medida que jugamos, se crea un modelo virtual con nuestro estilo de conducción, que luego aparece en las carreras de otros usuarios. Al mismo tiempo, nuestros rivales son otros modelos "humanos".



EL MODELO se perfecciona poco a poco, en base a parámetros como los derrapes, las fuerzas G o los golpes de suspensión.



LOS RIVALES intentan adelantar, cortan chicanes, se salen de la pista... Cuanta más gente juegue online, mejores Drivatares habrá.

FORZAVISTA es un modo donde podemos deleitarnos con todos los detalles de los coches que hayamos comprado: faros, llantas, salpicadero, sonido del motor al revolucionarlo, especificaciones técnicas... Una voz en off nos cuenta las curiosidades y la historia de cada uno.



via, que deberían ser innegociables en un simulador de coches. Las carreras online admiten la friolera de 16 coches en pista. Además, todos los eventos del modo Carrera cuentan con rankings online, para que nos piquemos por conseguir el mejor tiempo de vuelta posible.

Gráficamente es impecable. Es el único exclusivo de Xbox One que corre a 1080p y 60 fps, aderezado con unos coches espectaculares (en especial, los reflejos en la carrocería y en el cristal). HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La vibración** de los gatillos del mando, que mejora la simulación hasta el extremo.
- **Técnicamente** resulta soberbio y desprende pasión en su recreación de los coches.

Lo peor

- **Solo hay 14 circuitos,** una cifra insuficiente a todas luces. Se avecinan los DLC...
- **La negativa** a incluir carreras de resistencia, lluvia o desgaste de los neumáticos.

Alternativas

- **Need for Speed Rivals** es más arcade y tiene un componente más social.
- **LocoCycle** mezcla velocidad y acción, con un aspecto arcade y desenfadado.
- **Forza 4,** si aún no se tiene One, pero es inferior.

GRÁFICOS Iluminación, detalle de los coches, 1080p, 60 fps... Es un espectáculo.	90
SONIDO Geniales motores y melodías épicas. Ya no está la voz de Más Que Coches.	88
DURACIÓN El modo Carrera da para mucho, pero solo hay catorce circuitos...	80
DIVERSIÓN Los gatillos vibratorios llevan la simulación a un nuevo nivel. Son el futuro.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

El genial control, el apartado técnico y la tecnología de Drivatar sientan un nuevo estándar para los juegos de velocidad. Si tuviera más circuitos y se hubiera abierto a la lluvia o las paradas en boxes, habría sido el súmmum.









DESPIEZANDO LA AVENTURA

Knack llega a PS4 para conquistar los corazones de toda la familia. ¿Sus armas? la mezcla de una historia peliculera, combates y una pizca de plataformas clásicas:

1. EL ARGUMENTO nos recuerda a las películas de aventura clásicas: un héroe fortachón y de pocas palabras, villanos super villanos, un poco de magia y un entrañable grupo de héroes, romances incluidos.

2. LOS COMBATES son bastante sencillos. Solo podemos esquivar y atacar a los enemigos, aunque eso no significa que en los niveles de dificultad más altos no lo vayamos a pasar realmente mal.

3. LOS MOMENTOS PLATAFORMEROS son menos numerosos de lo que nos gustaría y, sobre todo, demasiado simplones. Un repaso a los clásicos: plataformas móviles, que desaparecen...



KNACK mezcla acción y un toque plataformero para convertirse en la mascota de la nueva máquina de Sony, pero... ¿lo ha conseguido?

Para ser mascota, me faltan piezas

KNACK

Hola, me llamo Knack y tengo un problema, lo reconozco. Me dan envidia Curro, Naranjito y hasta Cobi. Me falta algo, ¿qué hago?

Knack

Nuestro héroe está formado por reliquias a las que el Doctor insufló con vida en uno de sus experimentos. Puede aumentar de tamaño hasta ser gigante.

UNA NUEVA MASCOTA pretende conquistar a los usuarios de PS4. Su creador, Mark Cerny, padre de *Crash Bandicoot*, *Spyro the Dragon* o *Jak and Daxter* es la principal mente detrás del proyecto. Knack es aún más indefinible que sus anteriores obras, un héroe compuesto por decenas de piezas esféricas, cuadradas y triangulares, llamadas reliquias. El argumento nos sitúa en un mundo de fantasía en el que los humanos están siendo atacados por hordas de goblins armados hasta los dientes. Para detenerles, Knack puede absorber las reliquias que vamos encontrando por los escenarios, lo que aumenta su tamaño al tiempo que incrementa nuestro poder y nuestra barra de energía. También podemos absorber otro tipo de elementos, como madera, metal o hielo, por ejemplo. Esto aumenta más aún nuestra talla y la resistencia de Knack, aunque tienen sus desventajas, como quedar expuestos al fuego con la madera. La mecánica de juego es realmente sencilla, una mezcla (marca casi registrada de Cerny) de acción y plataformas.

→ EL DESARROLLO DE LOS NIVELES es completamente lineal, y los combates tampoco se salen del patrón establecido: movimientos de esquive y puñetazos por todos lados. Además, contamos con tres poderosos movimientos especiales, como crear una gigantesca explosión o convertirnos en un torbellino de reliquias que arrasan con todo lo que pillan. La mezcla de todos


LOS COMBATES son más exigentes de lo que parece. Tenemos que estudiar la rutina de ataque de cada enemigo.


TÉCNICAMENTE tiene altibajos. Los escenarios naturales y abiertos son resultones, pero en interiores es mediocre.


EL MODO COOPERATIVO permite a un amigo controlar a Robo Knack, una versión cyborg del héroe que puede incluso sanarnos.

Un héroe tipo Transformer

Uno de los mayores talentos de Knack es que puede absorber todo tipo de reliquias hasta llegar a proporciones gigantescas e incluso adquirir nuevas formas fusionándose con materiales como el metal, el hierro o el hielo, por ejemplo. De ahí a ser un autobot o un decepticon queda bien poco:


LA MADERA nos otorga más fuerza y resistencia aunque cuando nos prendan fuego iremos perdiendo energía.


EL HIELO nos da una potencia brutal, aunque los rayos de sol nos van derritiendo hasta menguar nuestro tamaño.

EL REPARTO está dividido en dos bandos muy diferenciados: héroes inmaculados, como Lucas, Ryder (el aventurero) y el Doctor (izquierda) y el bando de los malos malísismos con Víctor a la cabeza (derecha), su fiel secretaria Katrina y el jefe y señor de todos los goblins, Gundahar.





estos elementos resulta muy entretenida, pero *Knack* no ofrece nada que no hayamos visto ya en lo jugable. El desarrollo es muy, muy lineal y, lo que es peor, extremadamente repetitivo, con una sola mecánica de juego: saltar y luchar. Gráficamente el juego tiene grandes altibajos. El resultado global es simplemente correcto y, aunque no es mal juego, *Knack* se une al club de las mascotas olvidadas, donde podrá charlar con Gex, Dizzy, o Titus the Fox. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Los combates** nos regalan los mejores momentos, sobre todo los jefes finales.

■ **El diseño de Knack** muestra parte del potencial de la consola. Solo una parte.

Lo peor

■ **Lineal** hasta decir basta. El desarrollo es realmente repetitivo y muy poco original.

■ **Técnicamente** podría pasar por un juego de PS3 algo hiper vitaminado.

Alternativas

• **Puppetter** resulta mucho más original y tiene un diseño artístico mucho más cuidado.

• **Ratchet & Clank Into the Nexus** tampoco es original pero es un título bastante más redondo.

■ **GRÁFICOS** Tiene algunos detalles buenos, pero el resultado es mediocre.	72
■ **SONIDO** La B.S.O. pasa desapercibida, pero el doblaje al castellano es muy bueno.	85
■ **DURACIÓN** Completar la aventura lleva entre 7 y 8 horas, pero tiene cooperativo.	80
■ **DIVERSIÓN** Al principio resulta muy entretenido, pero se hace simple y repetitivo.	77
PUNTUACIÓN FINAL	**76**

Valoración

A simple vista puede parecer un juego notable, pero pronto nos damos cuenta de que es simple a no poder más y lineal como pocos. Teniendo tan pocas mecánicas, deberían ser brillantes. Esperábamos mucho más de su creador.





LA VIOLENCIA más desgarradora y la épica más emotiva se dan de la mano en los impactantes combates de *Ryse*.

No habrá pax para los romanos

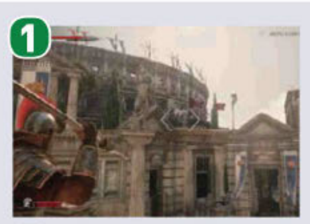
RYSE SON OF ROME

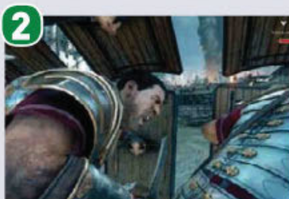
One parece una consola del futuro, pero uno de sus abanderados nos lleva muy atrás en el tiempo, a la siempre atractiva Roma.

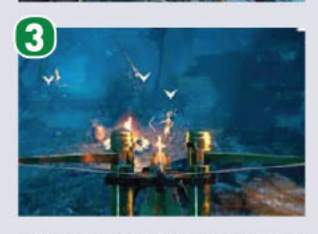
LA TECNOLOGÍA DE CRYTEK dejó al personal muy impresionado durante las primeras presentaciones de Xbox One. A la vez, su mecánica algo simple, basada en Quick Time Events, sembró una semilla de preocupación. Al final, todo ello se ha cumplido, pero con un resultado bastante satisfactorio.

Hemos de acompañar al soldado romano Marius a lo largo de un viaje de 10 años en el que se enfrentará a los bárbaros bretones y lo más indeseable del pueblo de Roma. El desarrollo es el típico de un "hack and slash": nos movemos en tercera persona y hemos de repartir con acierto nuestras fintas, embestidas con el escudo y ataques con la espada, mientras varios enemigos nos atacan a la vez. Cuando un rival está a punto de caer, podemos iniciar un QTE. Podemos fallar los comandos y aún así morirá, pero si los hacemos bien podemos ganar la ventaja que elijamos: recuperar salud, más agresividad, puntos de experiencia o mejorar el modo Foco, con el que ganamos ventaja temporal sobre los "malos".

→POCO MÁS HAY QUE RASCAR en el sistema de combate, además de lo que ofrece el cuadro de la derecha. No podemos usar armas diferentes, los enemigos se repiten mucho y apenas hay trampas del escenario que podamos usar a nuestro favor. Para colmo, el jue-







ABROCHAOS LOS CENTURIONES

El protagonista suele tirar de espada durante los combates, pero en ciertos momentos podemos usar otros ataques más contundentes para librarnos de los invasores.

1. LOS PILLUM son bastante comunes y se pueden arrojar a distancia... si no nos alcanzan primero los arqueros.

2. LA FORMACIÓN DE TORTUGA se usa en algunos tramos en los que nos acompaña una cohorte. Hemos de dar la orden de cubrirnos cuando vengan las lluvias de flechas y lanzar todos nuestros pillum cuando veamos un hueco en la defensa enemiga. Es una maniobra muy espectacular, pero sencilla de llevar a cabo.

3. EL ESCORPIÓN es una enorme ballesta que usamos en contadas ocasiones y con la que podemos empalar a los objetivos a una gran velocidad. Ojo, si no somos rápidos pueden llegar a flanquearnos y atacarnos por la espalda.



Marius

Es un ferviente defensor de Roma y un líder nato. Tiene a su padre como referente y eso lo lleva a la senda del honor... y la venganza.



EL MODO FOCO deja a los rivales atontados un par de segundos y nos permite eliminarlos a toda pastilla.



PODEMOS DAR ÓRDENES DE VOZ a los soldados con Kinect en ciertos momentos. Si no queremos usarlo, pulsamos RB.



CUANDO REMATAMOS a un rival, el color con el que se ilumina nos indica qué botón pulsar para ganar una bonificación. Azul es X, amarillo es Y.

Panem et circenses

El modo multijugador es una suerte de modo horda cooperativo (para 2), en el que hemos de acabar con los gladiadores rivales en el Circo Romano. Si cumplimos objetivos secundarios (dominar zonas, por ejemplo) y encadenamos muchas muertes, el público estará más satisfecho.



NOS ACOGEMOS a un dios. Cada uno nos dará una ventaja (más vida, más fuerza...) y un poder especial al entrar en modo Foco.



CON EL DINERO obtenido compramos sobres, que nos dan prendas y objetos aleatorios con los que mejorar el rendimiento.

LOS PERSONAJES SECUNDARIOS incluyen a figuras históricas, como Nerón. Todos tienen una personalidad muy bien definida y ayudan a crear una buena historia en la que acabamos empatizando con el héroe. Ojo a algunos misteriosos personajes....





go se puede acabar en menos de 7 horas. Es una pena, porque su arranque es realmente impactante y la historia (en la que no faltan la venganza, las traiciones y las profecías) es muy disfrutable. Como decíamos, el apartado visual también destaca por su realismo y espectacularidad. ¡Las escenas de asedio son de lo más vibrante que hemos visto! *Ryse* no es la revolución que muchos hubiéramos querido, pero abre una prometedora puerta al futuro. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los gráficos,** que nos dan una pista de lo que dará de sí la consola en el futuro.
- **La historia,** sin romper moldes, sabe meternos en un buen "peplum" virtual.

Lo peor

- **Es muy corto** y el simplote multijugador no llega a compensarlo.
- **La dinámica de los combates** tiene buenas ideas, pero es repetitiva.

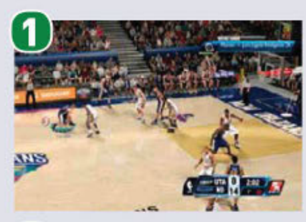
Alternativas

- **Assassin's Creed IV** también coquetea con la Historia, pero deriva más hacia el sandbox.
- **Dead Rising 3** también tiene toneladas de acción y gore, pero con zombis y en un entorno más abierto.

GRÁFICOS	Los escenarios, la luz y la expresividad sorprenden. Hay pequeños bugs.	89
SONIDO	Muy buenas voces en español. La música transmite bien la acción e intriga.	88
DURACIÓN	Seis horillas y media para la campaña. El multi da algo más de juego.	58
DIVERSIÓN	Buena historia y un comienzo brutal. Luego se hace repetitivo.	78
PUNTUACIÓN FINAL		79

Valoración

Tiene alma de "blockbuster" y su apartado técnico sabe sacar músculo, pero como "hack and slash" es más bien normalito. Mientras dura, resulta muy entretenido, pero no se quedará marcado en vuestra memoria de jugones.







BALONCESTO DE PROFUNDIDAD

Los modos de juego toman la base de la anterior generación, pero añaden opciones que los hacen totalmente nuevos:

1. MI CARRERA es la estrella indiscutible. Hay que crearse un jugador y llevarlo a lo más alto. Se han añadido múltiples escenas de vídeo interactivas que nos hacen sentir en la piel de un jugador, tanto dentro como fuera de la cancha.

2. MI GM nos pone al cargo de todos los detalles de una franquicia: traspasos, negociaciones salariales, contratación de personal, fijación de precios de entradas y merchandising... También hay que jugar, por supuesto.

3. LOS OTROS MODOS DE JUEGO son viejos conocidos. Por un lado, está Mi Equipo, donde compramos sobres de contenidos (jugadores, equipaciones, canchas); por otro, están las pachangas callejeras de Blacktop y el All-Star.





■ Deportivo ■ 2K Games ■ 1-10 Jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



NBA 2K, una de las sagas mejor valoradas del recurrente género deportivo se estrena por todo lo alto en la nueva generación.

Baloncesto de muy altos vuelos

NBA 2K14

Mientras otros hacen adaptaciones para salir del paso, Visual Concepts se destaca con un juego nuevo que brilla como un anillo de campeón.

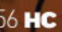
LA MEJOR LIGA DE BALONCESTO DEL MUNDO dio comienzo hace apenas un mes, así que al estudio Visual Concepts le ha cuadrado el calendario de maravilla para firmar uno de los mejores títulos de la hornada inicial de PS4 y Xbox One. El esqueleto jugable es muy similar al de PS3, 360 y PC, pero la musculatura visual es digna de Dwight Howard, pues se ha creado un nuevo motor gráfico para la ocasión, el EcoMotion, que corre a 1080p y 60 fps, con unos modelados faciales y unas animaciones soberbias, que son lo más parecido a ver un partido real. También el público, recreado en 3D, y la espectacular iluminación del parqué están a años luz de lo visto en la anterior generación de consolas.

La ambientación de los partidos se completa con los geniales comentarios en español, a cargo de Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga, que, esta vez sí, vienen de serie en el disco. A ello, hay que añadir la enorme banda sonora, que es la misma que la de la anterior versión, con artistas como Coldplay, Phil Collins, Kanye West, Eminem, Rihanna o The Black Keys.

LA RENOVACIÓN no se queda en el apartado visual, sino que alcanza también a los modos de juego. Hay dos que brillan con especial intensidad: Mi Carrera y Mi GM. El primero es una especie de campaña donde debemos crearnos un jugador y vivir su vida, no solo en el parqué, sino también fuera de él, con numerosas escenas de

Lebron James

La estrella de los Miami Heat es el icono de la portada, aunque, en esta ocasión, se ha suprimido el modo Camino a la grandeza, que teorizaba sobre su futuro.







HAY CATORCE EQUIPOS DE LA EUROLIGA, aunque no se incluye el torneo como tal. Aparte, hay 34 equipos clásicos.



EL ALL-STAR incluye los concursos de mates y triples. El primero se basa en QTE; el otro, en una barra de potencia.



GRACIAS A NBA HOY, las plantillas están actualizadas y podemos ver vídeos con las mejores imágenes de la noche anterior en la liga real.

Un motor con mucha emoción

NBA 2K14 hace gala del motor gráfico EcoMotion, creado expresamente para la nueva generación de consolas. El público está recreado en 3D, lo que hace que el ambiente del pabellón esté mucho más logrado, pero donde mejor luce es en los jugadores. Las repeticiones son un auténtico espectáculo.



LA EXPRESIVIDAD de las caras es enorme. No solo se parecen, sino que cuentan con gestos faciales y detalles de todo tipo.



LAS ANIMACIONES son mucho más naturales que en el pasado, y la ropa se agita al compás de los movimientos de los jugadores.

LOS VÍDEOS del modo Mi Carrera nos presentan todo tipo de situaciones: conversaciones con nuestro agente, los nervios en la noche del Draft, viajes de avión, piques con algún rival, novatadas, ruedas de prensa... Algunas saltan en función de lo que ocurra en los partidos.





vídeo. En el segundo, debemos combinar la pericia en la cancha y en los despachos, con múltiples decisiones y contrataciones.

A poco que os guste el baloncesto, este es, sin duda, uno de los títulos estrella de la hornada inicial de PS4 y Xbox One. Lejos de realizar un "port" del tres al cuarto, Visual Concepts, haciendo honor al famoso lema de la autodenominada mejor liga del mundo, ha vuelto a demostrar lo mucho que le gusta la NBA.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Gráficamente,** es de lo mejor: 1080p, 60 fps, caras expresivas, animaciones...
- **Mi Carrera y Mi GM,** dos modos de juego que son tremendamente profundos.

Lo peor

- **Las voces** del modo Mi Carrera están en inglés y, peor, los otros jugadores no hablan.
- **Se ha perdido** el modo LeBron: Camino a la grandeza que había en PS3, 360 y PC.

Alternativas

- **FIFA 14,** si os gusta el fútbol, aunque no cuenta con tanta calidad como el título de Visual Concepts.
- **NBA Live 14** también es de baloncesto, pero la comparación con *NBA 2K14* resulta odiosa.

GRÁFICOS Los jugadores son muy expresivos, y todo va a 1080p y 60 fps.	91
SONIDO Comentarios en español y gran BSO. Las voces de Mi Carrera están en inglés.	93
DURACIÓN Mi Carrera y Mi GM son dos modos enormes. Dan para infinidad de horas.	96
DIVERSIÓN El control es el de siempre, pulido gracias a las nuevas animaciones.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Seguramente el juego deportivo más realista que se haya visto jamás. Visual Concepts se ha atrevido a hacer un título totalmente nuevo desde el primer momento de PlayStation 4 y Xbox One, y le ha quedado realmente brillante.



12 ■ Shoot'em Up ■ Housemarque ■ 1-2 jugadores ■ Castellano
■ 14,95 € ■ Lanzamiento: 29 de noviembre ■ Contenido:



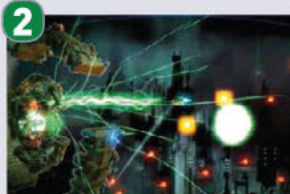
RESOGUN es un vistoso matamarcianos, que se mueve a 1080p y 60 fps constantes. Es una delicia.

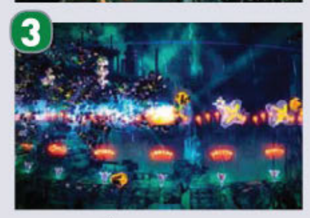




BOMBAS (izq.) o dar un acelerón que arrasa con todo (a la derecha), son algunas de las habilidades de la nave, de la que hay 3 versiones con distintas características.







UN GÉNERO PUESTO AL DÍA

El clásico *Defender* es el punto de partida de *Resogun*, que ofrece escenarios circulares y acción clásica... aunque puesta al día y con personalidad propia.

1. COMO EN DEFENDER, la nave se desplaza hacia arriba y abajo e izquierda y derecha con el stick izquierdo. Con el stick derecho disparamos hacia delante y atrás, según necesitemos...

2. EL DESARROLLO nos invita a salvar a los últimos hombres llevándolos hasta dos puntos del nivel, al tiempo que acabamos con los enemigos, evitamos sus disparos, recogemos power ups y derrotamos al enemigo final de cada nivel, al tiempo que conseguimos la mejor puntuación posible.

3. LA DESTRUCCIÓN tanto del entorno como de los enemigos está bien realizada y pone en pantalla cientos de cubos y formas poligonales, junto con efectos de luz y explosiones. Es tan "bestia" que no sería posible en PS3.

Una "marcianada" digna de la next gen

RESOGUN

Housemarque, los creadores de *Super Stardust HD*, repiten azaña y arropan a PS4 en su lanzamiento con un nuevo matamarcianos, capaz de enganchar y sorprender al más exigente fan del género.

■ **SI *ASTEROIDS* FUE LA INSPIRACIÓN** de *Super Stardust HD, Resogun* rinde homenaje a otro clásico del género: *Defender*. Aquí nos esperan 5 niveles (con 3 fases cada uno), en los que debemos rescatar a los últimos supervivientes humanos mientras acabamos con las naves enemigas y evitamos sus disparos. Para liberar a los últimos hombres, lo único que debemos hacer es acabar con oleadas concretas de enemigos (rodeados por un aura verde), para posteriormente recogerlos y llevarlos hasta uno de los dos puntos de extracción que hay en cada nivel.

→ EL RITMO DE JUEGO ES FRENÁTICO y no faltan los guiños a los clásicos "shmup", como bombas que arrasan el decorado, power ups (escudos, mejora de arma...) o incluso ataques especiales que destruyen hasta el escenario. Y tampoco a los referentes modernos del género, al incluir combos y multiplicadores de puntos, ránkings online o, lo más importante de todo, una puesta en escena que sí aprovecha el músculo de PS4 (veréis miles de polígonos, explosiones y partículas volar por la pantalla al desatar los ataques más devastadores). Y es que, aparte de ser un juego "bonito", *Resogun* pica cosa mala, con algo tan sencillo como batir nuestro propio récord o estar en lo más alto del ránking online. Eso sí, si esos retos no os van, se hace corto. HC

NUESTRO VEREDICTO

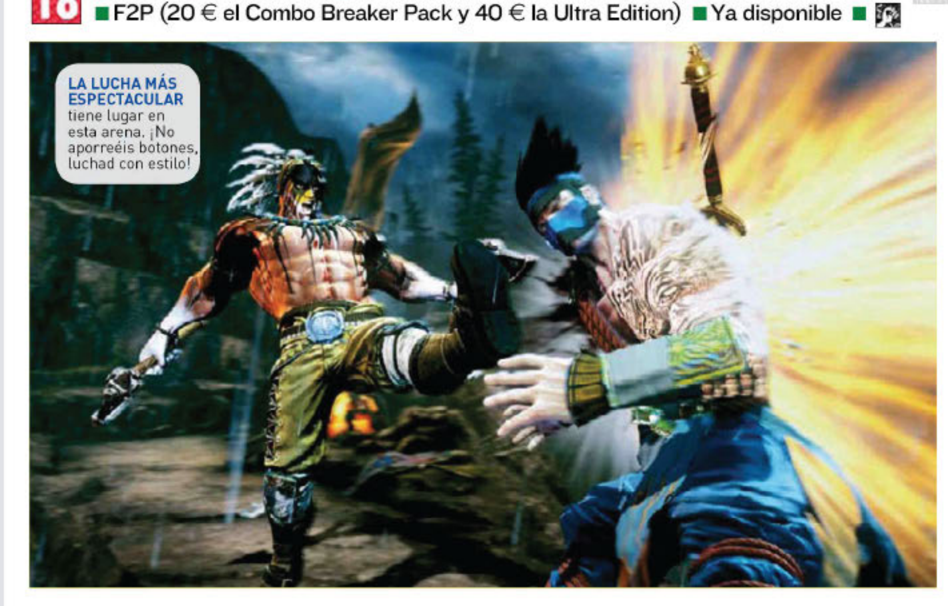
GRÁFICOS	89
SONIDO	84
DURACIÓN	78
DIVERSIÓN	90

Valoración Puede que no sea el juego más vistoso del lanzamiento de PS4 (tampoco es feo), pero sin duda sí es de los más divertidos. Si le dais una oportunidad, este matamarcianos os atrapará.

PUNTUACIÓN FINAL 80



18 ■ Lucha ■ Double Helix ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ F2P (20 € el Combo Breaker Pack y 40 € la Ultra Edition) ■ Ya disponible ■

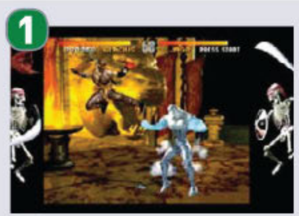


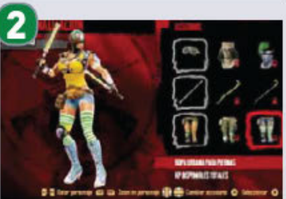
LA LUCHA MÁS ESPECTACULAR tiene lugar en esta arena. ¡No aporreéis botones, luchad con estilo!





LOS ATAQUES ESPECIALES son sencillos de ejecutar y muy impactantes visualmente. Ahora bien, para ganar tendréis que aprender a enlazarlos a tope.







PARA TI, QUE ERES ULTRA

Una vez adquirimos la edición Ultra, tenemos 8 luchadores y los modos Duelo, Entrenamiento, Supervivencia y Versus online. No hay modos Historia o Arcade, aunque sí hay estos extras:

1. EL KILLER INSTINCT ORIGINAL de 1994 se incluye solo en la edición Ultra. Se agradece este añadido, pero probablemente su jugabilidad os decepcione a estas alturas de la vida.

2. LA PERSONALIZACIÓN de nuestro luchador (con diferentes sets para cabeza, arma y pies) y para nuestro perfil es más generosa si adquirimos el pack. Después, hay que "recomprar" los objetos con puntos de experiencia.

3. EN LA TIENDA K.I. irán apareciendo novedades con el paso de las semanas como, presumiblemente, nuevos luchadores o escenarios. Hasta que eso suceda, podéis ir invirtiendo los puntos de experiencia que obtengáis durante la pelea en nuevos accesorios, melodías o escenarios. Algo es algo...

Un instinto algo básico

KILLER INSTINCT

El clásico de Rare vuelve a los rings. Es espectacularmente potente en lo visual... y espectacularmente corto, por desgracia.

■ **DESDE LOS TIEMPOS DE NINTENDO 64** no habíamos vuelto a oír hablar de *Killer Instinct*, una saga que ahora quiere convertirse en abanderada de la pelea en Xbox One. Su sistema de lucha se ciñe a sus raíces, con un desarrollo en 2D y los Combo Breaker y los Ultra Combo volviendo a la carga, aunque la forma de encadenar los ataques es mucho más cómoda y precisa (ojo, eso no quiere decir que sea fácil ganar). Se incorporan los ataques sombra (similares a los EX de *Street Fighter*) y la barra de Instinto, que nos permite activar alguna habilidad especial temporalmente.

→ **EL SISTEMA DE DESBLOQUEO DE PERSONAJES** es la gran polémica de este juego. Aunque este es gratuito, solo podemos jugar con Jago y enfrentarnos a 6 luchadores. Si compramos el pack Ultra, podremos controlar a todos los personajes (8 en total) y acceder a más trajes o al *Killer Instinct* original. Pero claro, hablamos de solo 8 personajes por 40 euros. Por 20 €, tendremos los personajes "a secas". Irán saliendo más, a un precio de 5 € cada uno. Es una pena que el contenido se quede tan corto, porque la experiencia de lucha y el despliegue visual (¡vaya efectos de luz y partículas!) nos han gustado. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	89
■ SONIDO	79
■ DURACIÓN	51
■ DIVERSIÓN	86

Valoración Estupendo sistema de lucha e impactantes gráficos para un juego que pide a gritos más contenido. Para jugar online os vendrá fenomenal.

PUNTUACIÓN FINAL 79

La nueva generación ya está aquí. Puede que aún tengamos algunas dudas, así que hemos hablado con quien puede aclarlo: cuatro de los estudios más importantes del lanzamiento de PS4 y Xbox One.

NEXT-

KILLZONE SHADOW FALL

Viajamos a Ámsterdam para charlar en persona con cuatro de los máximos responsables de Guerrilla Games, que nos hablaron sin tapujos de su nuevo título, *Killzone Shadow Fall* y de lo que nos espera en los próximos años con la nueva PS4.



STEVEN TER HEIDE
(Director del Juego)

Puede que una de las cosas que más llama la atención al acercarnos a esta nueva entrega, de primeras, sea su título. ¿Porqué habéis decidido nombrarla con un subtítulo en lugar de ser Killzone 4?
Es un nuevo comienzo en una nueva plataforma. No queríamos que la gente pensase que es una continuación. De hecho, no necesitas haber jugado a las anteriores entregas, aunque si eres fan de la saga encontrarás un montón de guiños a las entregas previas.

Viendo las espectaculares cinemáticas que habéis incluido nos vienen a la mente grandes clásicos. ¿Habéis tomado como referencia juegos como *Half-Life 2*?
Sí, entre otros muchos juegos que luego han tratado de imitarlo, como *Bioshock*. Hay mucho que mejorar en este sentido pero cada vez estamos viendo mejores trabajos en este campo, como pasa con *Beyond: Dos Almas*. Eso sí, no siempre es necesario contar las cosas de esta manera. Para mí, *Journey* fue uno de los grandes juegos del año pasado y no tiene una historia como tal, al menos no en el sentido tradicional de la palabra.

Ahora que queda tan poquito para el lanzamiento de *Killzone: Shadow Fall*, ¿tienes la típica depresión de haber terminado un gran proyecto?
No, tengo más miedo de lo que pueda decir la prensa, pero en realidad me siento aliviado. Siempre cuesta decir: hasta aquí hemos llegado y dejar de mejorar pequeñas cosas que aún sigues viendo en las distintas betas, pero sobre las que en algún momento tienes que dejar de dar vueltas.

¿Qué cosas te hubiera gustado incluir?
En el multijugador lo cierto es que no gran cosa, pero en el modo campaña sí que me hubiera gustado desarrollar más a algunos personajes y contar otros aspectos de su historia, pero no da tiempo a todo. Como decía antes, en algún momento tienes que echar el freno y centrarte en lo que de verdad hace que tu experiencia de juego merezca la pena. En cuanto a las mecánicas de juego y lo que hace que *Killzone: Shadow Fall* sea divertido sí que no cambiaría gran cosa, siendo honesto. La fecha de lanzamiento de la consola no te deja mucha opción, sabes que tienes esa fecha y que tienes que llegar a tiempo.

Cuando llevas tantos años centrado en una misma franquicia, "repitiendo" el mismo estilo de juego ¿no te gustaría crear una aventura completamente nueva?
Sí, no puedo engañarte, todo el mundo quiere hacerlo. Eso sí, lo que no tengo nada claro es qué me gustaría hacer. *Shadow Fall* es un primer paso en la dirección que me gustaría tomar, pero aún queda mucho camino por recorrer. La transición a la nueva generación es mucho más fácil si haces un juego de un universo que conoces que empezar con una nueva IP, eso lo tengo claro.

> **"EL MEJOR MODO DE DEMOSTRAR DE QUÉ ES CAPAZ PS4 ES MOSTRAR LO QUE HEMOS HECHO"**
> STEVEN TER HEIDE

Mucha gente se queja de que el mercado de shooters está bastante saturado y reclaman más originalidad e innovación. Al conocer más de la historia de Shadow Fall no puedo evitar preguntarme si podremos tomar decisiones que alteren la historia.
No podremos cambiar el desarrollo de la historia, pero sí que podremos tomar pequeñas decisiones que alterarán el cómo llegamos hasta ese desenlace de la trama, que es inamovible. Además, podremos completar todas las misiones de varias maneras, dejando al jugador que escoja la que se ajuste más a su estilo de juego.

El juego no deja claro, de inicio, y por primera vez en la saga, quién es el verdadero malo de la historia. ¿Por qué habéis decidido hacer esto?
Lo que queremos es que el jugador no dé nada por sentado. Desde luego a ti te disparan, así que tú también les disparas, pero poco a poco empiezas a preguntarte: ¿matarlos a todos es la solución? ¿son de verdad tan malos? Lo bueno es que indagamos mucho más en el por qué del comportamiento de los helghast, en su estilo de vida, sus motivaciones... Ya pudimos jugar controlando a los helghast en *Killzone Mercenary* de PS Vita, pero ahora nos tocará conocerlos de verdad.

¿Sentís presión al ser casi el único lanzamiento exclusivo de la consola ahora que se han retrasado *Watch Dogs* y sobre todo *DriveClub*? *Knack* también lo es, pero me refiero a títulos triple A.
Me hubiera gustado jugar ambos juegos en la fecha de salida, como jugador. En cuanto a las ventas, no creo que sea algo malo (con ironía). Nosotros hemos llegado a tiempo. La presión está ahí, la gente quiere ver cómo es la nueva generación, ¿es más resolución, mejor frame rate? Las tres demos en vivo que hemos realizado este año nos han quitado bastante presión al ver la respuesta de la gente. La mejor manera de demostrar que desarrollar un juego para PS4 es más fácil que nunca es mostrando el juego y dejando que la gente vea lo que hemos logrado en 2 años y medio.

Uno de los personajes que más nos ha llamado la atención, más si cabe que el protagonista, ha sido la atractiva antagonista, Echo, ¿qué nos puedes contar de ella?
No mucho, ella es la otra cara de la moneda. Tiene una misión contraria a la nuestra pero en el fondo muy parecida, proteger a su gente, a sus seres queridos, de la guerra. Por eso el protagonista y ella se parecen tanto. Y no puedo avanzar más.

Interesante, visto el hincapié que estáis haciendo en ella, pese a lo poco que nos habéis contado, ¿puedo asumir que controlaremos a Echo en algún momento de la aventura?
Yo no asumiría nada en este momento.

¿Ni siquiera la veremos en un DLC?
(Risas).

-GEN HABLAN LOS CREADORES



HERMEN HULST
(Director de Guerrilla)

¿Cómo es trabajar con PS4?
Francamente, ha sido un sueño para nosotros. En nuestra primera semana de trabajo con ellas comprobamos que es mucho más fácil desarrollar juegos que en PS3. Aún así, ha sido un reto para nosotros trabajar a esta escala técnica y no hubiéramos podido hacerlo en menos de dos años y medio.

¿Quién decidió que fuera un juego de lanzamiento, Guerrila o Sony?
Yo. En general los máximos responsables de la planificación del estudio decidimos que queríamos ser un juego de lanzamiento.

Ahora eres el jefe de un importante estudio de Sony, ¿cómo fueron tus anteriores trabajos en la industria?
Empecé trabajando para Ubisoft, con *Rayman*, en temas de marketing e incluso en testeo. Luego estuve fuera del sector y a mi vuelta en el 2000 pasé a ser el director de Guerrilla.

¿Hasta qué punto hacéis cambios en el juego en función del feedback de los jugadores de *Killzone*?
Obviamente no puedes responder a cada comentario que se haga en una red social, pero desde luego que sí que buscas qué es lo que la gente demanda, qué les gusta y que no.

¿Crees que sois es el mejor juego de lanzamiento de PS4 en lo técnico?
Creo que será el espejo para otros juegos, en términos de potencial gráfico, pero no hay duda de que otros estudios lo superarán en el futuro.

Dado que tenemos una nueva generación, ¿sientes la necesidad de llenar la pantalla con todo tipo de efectos?
[Risas]. No, en realidad lo que buscamos es que el juego luzca exactamente como nos propusimos, independientemente del número de efectos. Encontrar el balance entre potencia gráfica y no llenar demasiado la pantalla es complicado.

¿No crees que la nueva generación debería avanzar más en la IA y no tanto en los gráficos?
Sí y no. Sí, porque todo el mundo debe prestarle atención a eso, pero no, porque no es que solo le estemos prestando atención a eso.

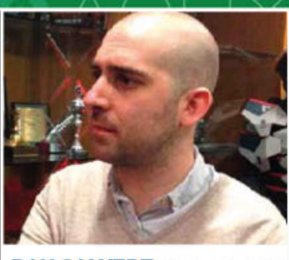
No hablaba de tu juego, sino de la industria en general.
Si miras el aspecto de los primeros jugos de PS3 y lo que hemos visto en *GTA V* o *The Last of Us* es obvio que ha habido un salto en las expresiones faciales, las emociones que transmite...

De lo que yo hablo es de ver un comportamiento más inteligente en los personajes no controlables.
El problema es que esa no es la solución. Nuestra IA hace cosas estúpidas porque eso es más divertido que estar muriendo una y otra vez.

¿Es mucho más fácil programar para PS4 que lo que requería PS3?
Sí, nosotros hemos alcanzado un gran nivel en 2 años y medio y creo que para los estudio indie será mucho más fácil crear juegos con calidad gráfica.



MICHIEL VAN DER LEEUW
(Director Técnico)



DAN CALVERT Director de Arte)

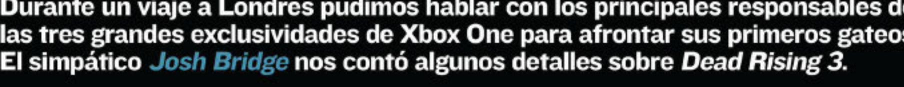
¿Por qué habéis decidido crear Vekta como una ciudad tan idílica?
Vekta es un lugar muy importante para la saga, es tu hogar, y le hemos dado un aspecto tan bucólico porque necesitamos transmitir la sensación de que es un lugar por el que de verdad quieras luchar, un sitio que defender. El otro lado de Vekta es mucho más oscuro y tétrico.

¿Cuáles han sido vuestras mayores referencias en lo artístico? Porque da la sensación de que habéis abandonado un poco la temática de la Segunda Guerra Mundial.
La verdad es que es un poco así. Aunque nos hemos basado en los diseños del inicio de la saga y el universo de *Killzone 1*, lo hemos rediseñado todo desde cero.

¿Qué es lo mejor de haber trabajado con PS4?
Las posibilidades son tremendas. La fidelidad de las texturas es mucho mayor que nunca, hay efectos gráficos que serían imposibles en la actual generación, pero lo mejor de todo es que no tenemos que limitarnos tanto artísticamente, podemos crear lo que queramos.

Siendo un estudio de desarrollo tan grande, ¿no tenéis conflictos en las decisiones artísticas?
La verdad es que sí, cada uno hace su trabajo y lo defiende, pero creo que eso es precisamente algo muy positivo que enriquece al equipo y mejora la calidad del producto final.

DEAD RISING 3



JOSH BRIDGE (Productor ejecutivo)

Durante un viaje a Londres pudimos hablar con los principales responsables de las tres grandes exclusividades de Xbox One para afrontar sus primeros gateos. El simpático *Josh Bridge* nos contó algunos detalles sobre *Dead Rising 3*.

***Dead Rising 3* es, probablemente, el título que más expectativas ha generado entre el público de cara al lanzamiento de Xbox One. ¿Os supone eso una presión?**
Sí, por supuesto. Es una mezcla de entusiasmo, miedo, presión y orgullo. Ha sido una gran oportunidad de repetir lo que hicimos con Xbox 360 –Capcom Vancouver ya se encargó de *Dead Rising 2*–, en colaboración con Microsoft. Estamos muy entusiasmados y estamos poniendo el máximo esfuerzo posible en el juego para que sea el mejor *Dead Rising* hasta la fecha.

¿Qué cosas hay en *Dead Rising 3* que hubieran sido inimaginables en Xbox 360?
Hemos incrementado la dimensión del juego de una forma que habría sido inimaginable para la anterior consola. El tamaño del mundo es gigantesco, como el de los dos primeros *Dead Rising* juntos, no hay tiempos de carga, hay una gran densidad de detalles, las áreas son únicas, los zombis son innumerables... Por otro lado, el juego es mucho más profundo. Gracias a la mayor memoria y la potencia de Xbox One, hemos podido introducir más animaciones, una mejor IA y una forma más fidedigna de combatir a los zombis. Es un juego más grande y profundo, realmente impresionante.

Aunque es difícil saber qué tipo de juegos veremos a lo largo del próximo lustro, ¿cuánto jugo crees que le habéis sacado al potencial de Xbox One?
Aún está por ver todo lo que la consola puede dar de sí en el futuro, con experiencias como las segundas pantallas con SmartGlass. En nuestro caso, por ejemplo, Kinect es muy importante para sacudirse a los zombis de una forma muy intuitiva. El potencial de los procesos en la Nube también puede ser enorme, ya que no te limita solo a lo que hay dentro de la caja que es la consola en sí. El potencial aún está por mostrarse.

Ha habido cierta polémica con el hecho de que muchos juegos de la hornada inicial de Xbox One no correrán a 1080p y 60 fps, como *Call of Duty Ghosts*, *Ryse: Son of Rome* o el propio *Dead Rising 3*. ¿Se debe a una mayor dificultad para programar que la que había en Xbox 360, pese a la mayor potencia?
Los procesos son muy similares a los de 360 desde el punto de vista del desarrollo, ya que Xbox One está basada en una arquitectura de PC. El desafío está en introducir cosas nuevas y poner tanto empeño como sea posible. Hemos trabajado muy de cerca con Microsoft y estamos orgullosos de lo que hemos logrado, ya que la experiencia es impresionante.

> **"LA DIMENSIÓN DE DEAD RISING 3 HABRÍA SIDO INIMAGINABLE PARA XBOX 360"**
> **JOSH BRIDGE**

¿En qué lugares os inspirasteis para crear la ciudad de Los Perdidos?
Es una ciudad ubicada en el sur de California, con mucha inspiración de viajes y películas. Es una mezcla de Los Ángeles, de barrios como Venice o Santa Monica, así como de otros lugares del sur de California. Sin embargo, la ciudad es un personaje en sí para nosotros, así que queríamos asegurarnos de no repetir cosas y de que todo fuera único. Al margen de la inspiración, todo tiene su personalidad.

Los vehículos tienen una gran importancia en el juego e, inevitablemente, atropellar a las hordas de zombis, recuerda un poco a *Carmaggedon*. ¿Os habéis inspirado de algún modo en él?
No sabría decirlo, pero es la experiencia que queríamos ofrecer. Ya experimentamos un poco con ese tipo de mecánicas en *Dead Rising 2*, de forma superficial, pero el equipo quería ir un paso más allá para ver qué se podía lograr. Así, las físicas y las sensaciones de los coches se ven afectadas por las multitudes de zombis, que inciden en la dirección.



La primera vez que mostrasteis el juego, en el E3, se dio la impresión de que el juego iba a ser más serio y menos hilarante que las anteriores entregas. Sin embargo, a medida que habéis ido mostrando nuevos vídeos, el humor ha ido dejándose ver. ¿Qué equilibrio hay?
Queda a elección del jugador. Con *Dead Rising 2 Off the Record*, quedó la sensación de que no era tanto de zombis como de comedia, debido a las muchas florituras, así que queríamos volver un poco a la sensación del primer *Dead Rising*. Vimos que era más divertido si intentábamos ser serios y, después, dejarle al jugador la potestad de tomar sus decisiones. Es un juego que tiene momentos de drama, pero también humor, el que el usuario le quiera dar para divertirse.

En muchas de las demostraciones del juego, se han podido ver numerosos guiños a juegos como *Street Fighter*, en forma de cabezas de Blanka que permiten lanzar electricidad o cuchillas al estilo de Vega. ¿Qué otros guiños a Capcom habéis introducido en el juego?
Hay muchas sorpresas, pero queremos que a la gente le cojan por sorpresa. Pertenecemos a Capcom, así que hemos intentado introducir esos huevos de pascua referentes a otras sagas tanto como nos ha sido posible.

Capcom Vancouver es uno de los estudios que más importancia le han dado a Kinect. ¿Cómo ha sido el acercamiento hacia el periférico?
R. No queríamos que hubiera que hacer el tonto o realizar movimientos raros. El objetivo era hacer pensar que no se está usando Kinect, y lograr eso ha sido un triunfo. Solo hemos rascado la superficie, pero estoy satisfecho del resultado, gracias a cosas tan simples como que, cuando un zombi te coge, tu reacción corporal contribuye a que te lo sacudas de encima, lo cual se siente más natural que tener que pulsar un botón. No es necesario tener conectado Kinect para jugar, pero le da un plus a la experiencia. Además, cuando estás con otros supervivientes, en vez de usar los botones para decirles qué hacer, lo cual rompe el ritmo, puedes apuntar a la pantalla y hablarles para hacerles indicaciones. No se trata de hacer minijuegos con Kinect, sino de obtener una evolución.

¿Y cómo ha sido la aproximación a SmartGlass?
Ha sido impresionante. Siempre nos gustó la idea de obtener misiones u oír una voz a través del teléfono móvil. El juego te puede llamar a tu móvil a través de la pantalla, y nos entusiasmaba la idea de que, por ejemplo, el sistema pudiera ser tan molesto como en la realidad y que, por ejemplo, el móvil te empiece a sonar y pienses: "¿Qué quieres?". En la historia, hay un personaje con el que, aunque no se ve involucrado directamente, podemos interactuar a través del móvil. Es gratis y supone una evolución muy natural.

El juego es exclusivo de Xbox One, pero hay mucha gente que se pregunta si hay alguna mínima posibilidad de que el juego salga en PS4 en un futuro, teniendo en cuenta que el primer *Dead Rising* empezó siendo exclusivo de 360 y luego salió en otras plataformas.
No, nunca. Es un juego publicado por Microsoft y desarrollado por Capcom, y es exclusivo de Xbox One, hecho expresamente para el primer día de la consola en el mercado. Para nosotros, ha sido bueno trabajar con un solo socio, y más teniendo en cuenta que nuestras oficinas y las de Microsoft están solo a dos horas de distancia –están en Vancouver y Seattle, respectivamente–, lo que ha facilitado mucho el trato y las decisiones de adónde queríamos llegar, así como el hecho de tener listo el juego para el primer día.



RYSE: SON OF ROME

PATRICK ESTEVES (Director de diseño)

Uno de los responsables de *Ryse* estuvo un año trabajando en Madrid, en Pyro Studios, y ahora forma parte de la prestigiosa Crytek.

El juego hace uso del Cry Engine, que ya ha demostrado su potencial en títulos como *Crysis 3*. ¿Qué cosas os ha permitido hacer Xbox One con él que 360 no os hubiese permitido?

Lo primero es, obviamente, que Xbox One tiene más RAM y más potencia, por lo que no hay carga de texturas en baja resolución. Ahora, el mundo luce un alto grado de detalle. La otra cosa es que la nueva GPU permite mejores físicas en los combates y mejores expresiones faciales. Cuando te metes en la piel de Marius, sientes que realmente estás en medio de la batalla, sientes esa emoción, y esa es la mayor característica de nueva generación observable en *Ryse*. Todo es precioso y nada está en baja resolución. Las físicas, los movimientos y las actuaciones de los personajes dan cuenta de ello.

Aunque aún no sabemos cuánto puede dar de sí realmente, ¿qué porcentaje del potencial de la consola crees que habéis aprovechado?

Creo que, cuando la gente juegue a *Ryse*, se dará cuenta de que el juego es precioso. No se trata solo de la potencia de la consola, sino también del arte que hemos querido crear. Donde la gente verá que el juego es de nueva generación es en los detalles, en las pequeñas cosas, como las marcas en la pared, como si se estuviera en la Antigua Roma. Todo está hecho a mano, meticulosamente. En la anterior generación, se perdían muchos de esos detalles, ya que no había suficiente memoria para incluirlos. Lo que más me apasiona de Xbox One es el potencial que pueda tener la nube en el futuro. Si gráficamente hemos podido hacer algo así ya en el primer juego, no me imagino cómo podría ser un hipotético *Ryse 3* que aprovechara la nube para plantear grandes campos de batalla o una IA más potente. Podrían hacerse cosas realmente increíbles.

Ha habido cierta polémica con el hecho de que *Ryse* tiene una resolución de 900p, en lugar de 1080p. ¿Por qué no habéis podido alcanzar ese tope?

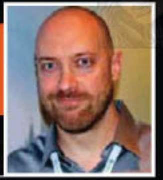
Somos Crytek y nos gusta llevar los gráficos al límite. Incluso en Xbox 360, *Crysis 2* lucía precioso. Al hacer *Ryse*, tuvimos que tomar muchas decisiones sobre qué hacer, y el presidente de la compañía, Cevat Yerli, se dio cuenta, a partir de toda la información técnica, de que lo más importante era poder hacer el juego que queríamos hacer. Tomamos las decisiones que tomamos para que los gráficos fueran bonitos. Es decir, yo he visto *Ryse* corriendo a 1080p y lo que puedo decir es que hicimos comparaciones, punto a punto, entre que el juego fuera a 1080p y a 900p. Esta última resolución nos permitía una mayor fidelidad en pantalla sin comprometer el "frame rate". Al menos para nosotros, no hay una gran diferencia, y los gráficos compensan, con mucho. Creo que, cuando la gente lo vea, estará de acuerdo con el trabajo que han hecho los ingenieros de Crytek, que son punteros en esta materia. Yo, como diseñador del juego, creo en su trabajo y me parece que el juego luce increíble, y no me importa si corre a 1080p o a 720p. Lo importante es el arte, no el aspecto técnico.

¿Crees que este aspecto mejorará en el futuro?

En cierto modo, es como si tienes dos fotógrafos, uno con una cámara de ocho megapíxels y el otro, con una de doce. Si el de la cámara de ocho es bueno, da igual que el otro tenga una de doce. El arte que puedas plasmar es lo que realmente importa. Por ejemplo, si haces un shooter y quieres que vaya a 60 fps, ésa debe ser tu máxima prioridad. Para nosotros, tener unos sólidos 30 fps era lo importante, pero, al mismo tiempo, contamos una historia, con actuaciones de los personajes, y queríamos profundidad con las sombras o los efectos de partículas.

> **“NO IMPORTAN LOS 1080P, SINO EL ARTE QUE PLASMES”**
> PATRICK ESTEVES

FORZA MOTORSPORT 5



DAN GREENAWALT (Director Creativo)

El carismático líder de Turn 10 Studios nos explicó las principales características de su simulador.

¿Cuáles son las principales novedades de *Forza 5* respecto a las anteriores entregas? ¿Qué hay de nuevo?

No queríamos solo que fuera un gran juego de velocidad para el lanzamiento de Xbox One, sino que fuera un buque insignia de la simulación. Eso es poco habitual, pues nadie saca un gran juego de carreras en el momento de lanzarse una consola. Hemos aplicado un montón de innovaciones. Obviamente, contamos con un nuevo motor técnico, que corre a 1080p y 60 frames por segundo y que luce increíble. También tenemos una nueva IA, con oponentes llamados "Drivatares", cuyos comportamientos no están predefinidos ni programados, sino que aprenden gracias a la Nube. También contamos con servidores dedicados para el multijugador, con carreras más fluidas en las que pueden participar hasta dieciséis coches. Y, por supuesto, están las físicas, con las que hemos hecho cosas que, simple y llanamente, no se podrían haber hecho en la anterior generación. También hemos empleado nuevos test para el comportamiento de los neumáticos y las suspensiones.

¿Qué significa Xbox One para la saga, gráficamente?

Hemos estado involucrados con Xbox One desde el primerísimo momento, y parte de lo que hemos hecho ha sido definir cómo iban a ser los gráficos de los próximos años, pero también hemos definido las características de la nueva generación. Echando la vista atrás, hacia *Forza Motorsport 4*, los coches eran preciosos, demasiado perfectos. Nos dimos cuenta de que la única forma de hacerlos aún más perfectos era haciéndolos menos perfectos. En el mundo real, nadie tiene un coche perfecto, sino que hay desperfectos, arañazos, pintura que no está lisa... Había que añadir esas imperfecciones humanas. También es importante la contaminación del aire, que afecta a los retrovisores o a las ventanas. Eso incluye también el hecho de ponerle luz a la atmósfera, de ver cómo la se refleja en las superficies según los diferentes ángulos. Capturar todo eso hace que el juego sea mucho mejor.

¿En qué sentido ha mejorado el control respecto a las anteriores entregas?

Es importante la vibración de los gatillos, que nos permite simular la rotación de los neumáticos cuando aceleras en exceso o cuando te pasas de frenada y los bloqueas. Testeándolo, comprobamos que eso ayudaba a la gente a conducir con más finura. En los juegos de carreras, la gente suele ser muy "digital", es decir, o están acelerando al máximo o frenando al máximo, en una especie de todo o nada, sin punto intermedio. Con la vibración de los gatillos, la conducción se vuelve más analógica y el usuario se vuelve mejor conductor, lo cual es genial. También ha habido un cambio enorme en las físicas, como decía antes.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 66

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS es el primer título de la mítica saga hecho expresamente para 3DS. Link y Zelda han vuelto a brillar con fuerza, pese a la oscuridad de Lorule.



PÁGINA 72

SUPER MARIO 3D WORLD supone el regreso del genial fontanero de Nintendo a las plataformas tridimensionales.



PÁGINA 76

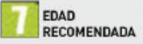
BATTLEFIELD 4 / CALL OF DUTY GHOSTS Analizamos y comparamos la nueva batalla entre DICE e Infinity Ward.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM

EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS
DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE


12 ■ Aventura ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 44,95 € ■ Ya disponible

Hyrule vive su propio Renacimiento

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS

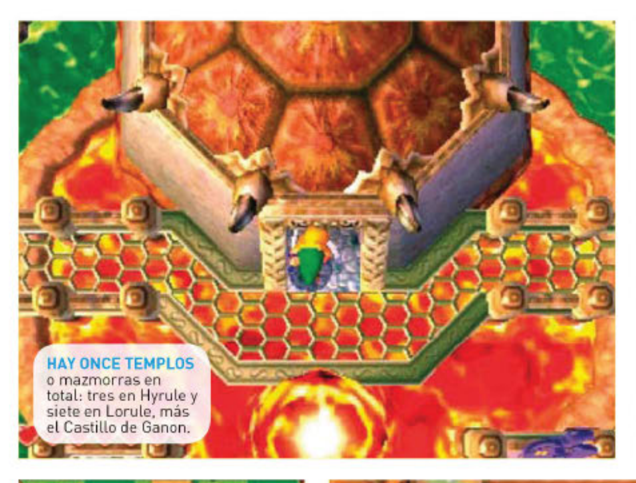


Hay que tener Trifuerza del Valor para restaurar una obra de arte como *A Link to the Past* y cambiar el orden de las herramientas sin alterar la esencia del cuadro... pero Link lo ha vuelto a clavar.

■ **HACE MUCHO TIEMPO,** un héroe de ropas verdes cambió la historia de los videojuegos y definió el concepto de mundo abierto o los saltos dimensionales en un mismo mapa. Han pasado siglos desde entonces según el gobierno hyliano; veintidós años según las autoridades jugonas. Como si de una obra renacentista se tratase, el maestro Aonuma ha logrado trasladar la tradición antigua a la perspectiva tridimensional (pero sin desnudos), y aunque el lienzo de Hyrule es casi idéntico al original, la historia que le da vida está salpicada de nuevos matices y personajes como Yuga, que ha convertido a los Siete Sabios en cuadros... y a Link en un mural andante.

→ ESTA INAUDITA HABILIDAD nos permite saltar de la clásica vista cenital a una rompedora perspectiva 3D mediante un solo botón, lo cual nos permite emparedar a Link entre los muros que le rodean y avanzar lateralmente para explorar casi cualquier rincón del mapeado... o adentrarnos en Lorule, la dimensión tenebrosa de Hyrule donde conoceremos a Hilda, alter ego de Zelda y guardiana de la Trifuerza invertida. Estas transiciones dan lugar a algunos de los puzles más ingeniosos y gratificantes de la saga, gracias al mágico poder de un brazalete que





HAY ONCE TEMPLOS o mazmorras en total: tres en Hyrule y siete en Lorule, más el Castillo de Ganon.



LA TÁCTIL muestra el mapa, el inventario y las armas asignadas.



LAS VELETAS funcionan como puntos de guardado, pero también de teletransporte.



RAVIO nos requisa las armas alquiladas al morir, a menos que os gastéis la pasta comprándolos.

Galería del coleccionista

¿Qué sería de un *Zelda* sin misiones secundarias que nos distraigan de salvar al mundo? La más adictiva en este caso es la búsqueda de bebés maimai: cien crías de pulpo escondidas entre Hyrule y Lorule, algo así como las conchas secretas de *Zelda: Link's Awakening*.

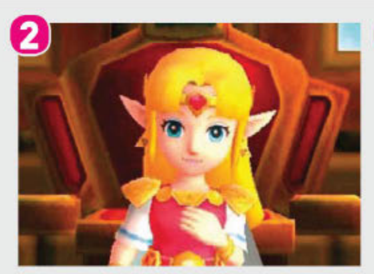


MAMÁ MAIMAI es la adorable progenitora pulpera que nos recompensa mejorando una de nuestras armas por cada diez crías encontradas. Un trato justo.

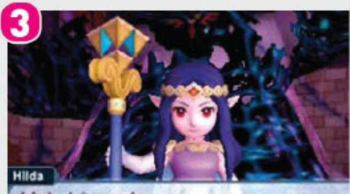


LOS CIEN BEBÉS se esconden en los más insospechados rincones de ambos mundos. Debemos estar atentos para escuchar sus reclamos y consultar en el mapa cuántos nos faltan en cada zona.

2



3



LAS TRES GRACIAS DE YUGA

El nuevo siervo de Ganon pretende emular al pintor Rubens plasmando la belleza de tres féminas en lienzos. Qué artista.

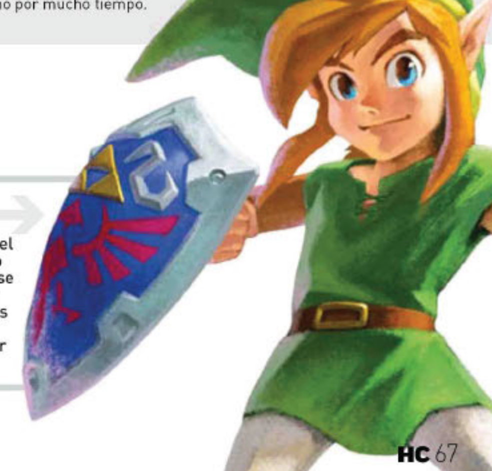
1. ZERES es la hija del sacerdote, y la primera chica a la que Yuga convierte en cuadro cuando nos lo encontramos en el santuario.

2. ZELDA es la eterna Princesa de Hyrule que guía nuestra misión. Yuga tiene más fijación por ella que en su rocambolesco peinado.

3. HILDA de Lorule es la versión opuesta de Zelda: su reino perdió la luz de la Trifuerza invertida, y es la única capaz de retener a Yuga... pero no por mucho tiempo.

nos entrega Ravio, un misterioso vendedor que, al poco de empezar la aventura, nos ofrece alquilar o comprar todos los items (bombas, gancho, arco, martillo, báculos...) que antaño había que buscar en sus correspondientes mazmorras.

➔EL ROMPEDOR SISTEMA DE OBTENCIÓN DE ARMAS, cuya munición estrena una barra de vigor de regeneración automática, desdibuja por primera vez la linealidad en el orden de exploración de los templos, lo que amplía al máximo la sensación de libertad, únicamente limitada por el tamaño original del mapa. En él se repiten las ambientaciones de las mazmorras (desierto, sombras, fuego, hielo y pantano, entre otras), aunque por dentro no haya quien las reconozca. Para empezar, ya no hay que buscar sus mapas, por lo que su desarrollo va mucho más al grano de la acción ▸▸



Link

Por primera vez, el Héroe del Tiempo puede mimetizarse con las paredes y atravesar portales dimensionales, mediante el poder de un brazalete.

Más vale maña que Trifuerza

Aparte de los duelos de espada, el nuevo poder de Link nos obliga a estrujarnos los sesos en puzles realmente creativos, tanto en las mazmorras como en el mundo exterior.



GRIETAS COMO ESA sirven como portal entre ambos mundos, y solo así podemos acceder a ciertas zonas y alcanzar tesoros.



EL BÁCULO DE LAS ARENAS nos permite crear columnas a las que también podemos adherirnos para atravesar salas.



"TROLEAR" A LOS JEFES escondiéndonos en la pared o en su escudo para sorprenderles en el momento justo no tiene precio.



CADA MAZMORRA requiere uno o dos items imprescindibles, como el báculo de hielo para congelar balancines como este.



EL CASTILLO va ganando cada vez más altura a medida que completamos sus habitaciones hasta llegar al piso superior.



HYRULE Y LORULE están repletos de diferencias y zonas que solo son accesibles desde uno de los dos mundos.



LAS FUENTES DE HADAS son uno de los enclaves más nostálgicos. Su melodía ya forma parte de nuestra vida.

Yuga

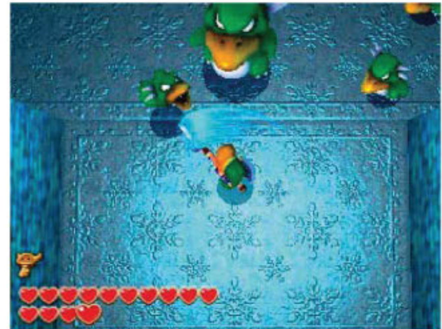
El heredero de Agahnim es un pintoresco mago capaz de dejar a la peña hecha un cuadro con tal de resucitar a su amo Ganon.

▸▸ y los variadísimos puzles: desde guiar a otro personaje para activar interruptores hasta apagar antorchas para revelar plataformas invisibles; pero donde se plasma la innovación es en los puzles del Link dibujo, con bloques móviles que nos trasladan a pisos superiores o intensas fases de infiltración.

→ POR CONTRA, LA DIFICULTAD entre las mazmorras ha perdido su progresión habitual para volverse más equitativa, lo que afecta a su duración y al tamaño de sus pisos, en los que resulta casi imposible atascarse gracias a las gafas de las pistas. Este peculiar objeto revela la presencia de unos fantasmitas que nos chivan cómo avanzar a cambio de una moneda de 3DS, pero apenas los necesitaréis. Los espectaculares jefes también pierden el nivel de exigencia de *A Link to the Past*, y por todo ello, nos habría gustado que el Modo Héroe viniese desbloqueado desde el principio,



ESOS BLOQUES marrones sirven como "puentes" para pasar al otro lado sin caer al vacío y esquivar las calaveras ígneas.



LOS SUELOS HELADOS son uno de los mayores enemigos de Link; no os dejéis obnubilar por su brillos, que resbalan.



EL MARTILLO es la herramienta fundamental en la Torre de Hera. Con él aplastamos esos muelles que nos impulsan.



EL BESTIARIO rescata casi todas las criaturas de *A Link to the Past*, más feroces, sólidas e inteligentes que nunca.

El arte de la distracción

Los minijuegos son una suculenta fuente de rupias, que necesitaremos para comprarle los objetos a Ravio y no tener que vivir siempre de alquiler, o sea, como en la vida real.



EL BÉISBOL es el más original, a falta de retos de tiro al blanco. Tenemos 30 intentos para batear y romper las vasijas del campo.



LA FORTALEZA INTERMINABLE nos propone hasta 50 pisos repletos de monstruos a los que batir. Será mejor llevar pociones.



LA CASA DE COFRES es ya un clásico: tienes tres intentos para dar con el cofre que contiene 300 rupias... o perderlo todo, "loser".

■ ES EL *ZELDA* PORTÁTIL MÁS ÁGIL, FLUIDO Y ADICTIVO DE LA (HYRULE) HISTORIA ■





ACTIVAR EL 3D es más recomendable que en ningún otro juego de 3DS, gracias a la fascinante sensación de verticalidad de los escenarios.

como en *The Wind Waker HD*. Por suerte, las 20 horas aproximadas de la aventura se ven ampliadas por la gran cantidad de misiones secundarias, como la recolección de bebés maimai (cien crías de pulpo repartidas entre ambos mundos), los tesoros escondidos en minimazmorras subterráneas y, por supuesto, los minijuegos, que también son una fuente de salud (vidas), dinero (rupias) y amor (piezas de corazón). No en vano, el zurrón de Link alberga mayor capacidad que nunca: 9999 rupias desde el principio. Entre estos fastuosos retos nos quedamos con el divertidísimo "cucos a tutiplén", donde debemos esquivar una parvada de furiosas gallinas, y la fortaleza infernal, un coliseo de bestias que pondrá a prueba la resistencia de Link en combate.

➔ PERO EL AUTÉNTICO HÉROE ES EL CONTROL, que se erige como el más suave, fluido y adictivo jamás diseñado para un *Zelda* portátil. La agilidad de Link en pantalla es una delicia, al igual que la gestión del inventario y la asignación rápida de objetos a los botones X e Y, mientras la acción se mueve a una velocidad (60 fps) y con una nitidez insólitas.

Esta solidez se hace mucho más notable en 3DS XL, gracias a la naturalidad de un efecto 3D que aprovecha la verticalidad de montañas y las mazmorras para crear una convincente sensación de altura. El cuadro artístico viene ▶▶

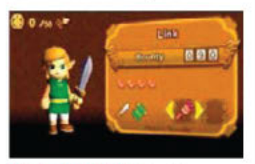


A Link to the StreetPass

La estupenda funcionalidad StreetPass nos permite participar en combates contra otros jugadores.



EL ABUELO STREETPASS nos espera en Kakariko, y nos ofrece habilitar esta especie de Rescate Mii zeldero en tiempo real.



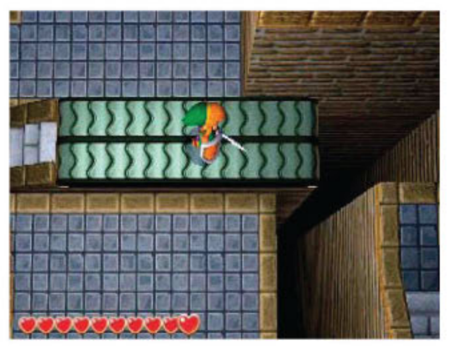
LAS ESTADÍSTICAS y objetos del Link contra el que luchemos influyen en la cuantía del premio que recibamos tras derrotarlo.



LOS LINKS TENEBROSOS de los jugadores que nos crucemos aparecerán en puntos concretos de Hyrule. ¡Empieza el combate!



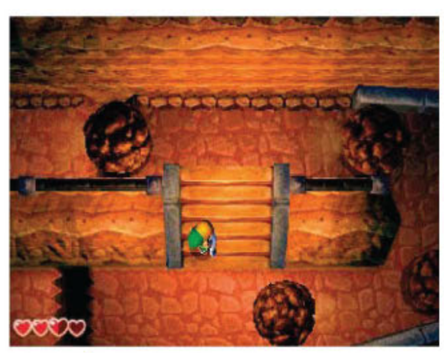
LOS RÉCORDS aparecerán en forma de carteles frente al abuelo StreetPass. Ah, y hay una lista de 50 logros por conseguir.



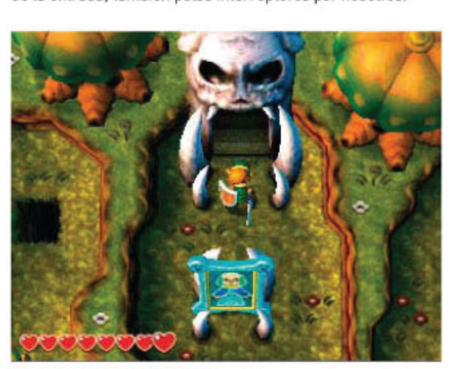
ESAS CINTAS TRANSPORTADORAS son la mecánica estelar del Pueblo de los Bandidos, donde no vais a estar solitos...



LA FAMOSA WALLMASTER ya no solo nos lleva al principio de la entrada; también pulsa interruptores por nosotros.

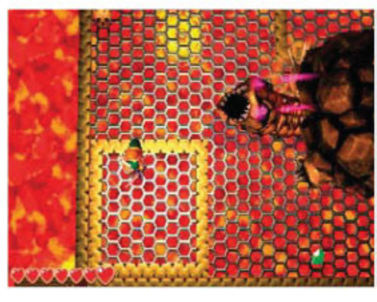


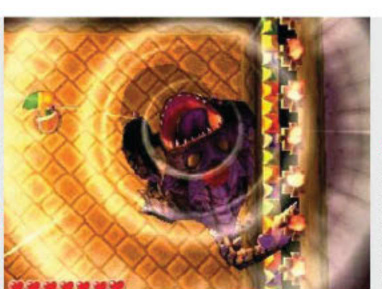
LA MONTAÑA DE LA MUERTE contiene infinidad de trampas, como estas rocas rodantes que no conviene ver muy de cerca.



EL BOSQUE DE OSAMENTAS también aparecía en *A Link to the Past*, aunque aquí impone bastante más respeto.

■ REVISITAR CADA RINCÓN DE HYRULE ES COMO VIAJAR A NUESTRA INFANCIA ■





LOS JEFES son impresionantes, y aunque algunos ya enseñaron sus fauces en SNES, hay otros nuevos y muy originales.



arropado por una banda sonora magistral, que moderniza temas clásicos como el de Pueblo Kakariko (que incluye conciertos en el Bar Lácteo), el Castillo de Hyrule o las fuentes de las hadas, e incorpora nuevas piezas casi tan épicas y pegadizas como aquéllas. *A Link Between Worlds* supera a su referente en control y libertad, pero se conforma con rozar la magia de *A Link to the Past* con la punta de su Espada Maestra. Y eso ya es mucho decir de una restauración. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Su sublime control** es lo más suave y placentero que ha pasado por Hyrule.

■ **La libertad** en el orden de exploración permite vivir la aventura a nuestro gusto.

Lo peor

■ **La menor dificultad** y duración de las mazmorras, que pierden el factor progresivo.

■ **El Modo Héroe** debería venir desbloqueado de serie, sin necesidad de pasarse el juego.

Alternativas

• **Ocarina of Time 3D** sigue siendo la obra maestra zeldera, pero ALBW es mucho más que un remake.
• **Kingdom Hearts 3D** es más rolero y está en inglés, pero solo su magia es comparable.

■ **GRÁFICOS** El juego más fluido de 3DS. Diseño conservador, aunque exprime las 3D. **87**

■ **SONIDO** Épicas reinterpretaciones con coros incluidos y efectos cargados de nostalgia. **91**

■ **DURACIÓN** Aunque es más cortito, puede superar las 20 horas si lo queréis todo. **88**

■ **DIVERSIÓN** Jugarlo es una gozada. Es menos exigente, pero tiene puzles brillantes. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 94

Valoración

Un viaje en el tiempo entre el renacimiento y la restauración de una obra maestra, que sacrifica la dificultad y duración originales en favor del ritmo, la libertad casi total y el mejor control de la saga. El alma de *Zelda* en su más pura esencia.

3 ■ Plataformas ■ Nintendo ■ 1 a 4 jugadores
■ Castellano ■ 59,95 € ■ 29 de noviembre

Plataformas con sabor clásico y multijugador a dieciséis zarpas

SUPER MARIO 3D WORLD



El nuevo plataformas de Mario nos trae por primera vez multijugador en una aventura de jugabilidad 3D, y nuevos ítems tan interesantes como el disfraz de gato y las duplicerezas.

■ **HACE UN PAR DE AÑOS** salió *Super Mario 3D Land* para 3DS, un estupendo título que fue muy bien recibido tanto por crítica como jugadores. Ahora llega a Wii U su sucesor, que se asienta sobre los mismos cimientos del exitoso plataformas de la portátil para llevar más allá el concepto gracias a las mayores capacidades de Wii U y a la experiencia acumulada por sus desarrolladores, encabezados por el talentoso productor Yoshiaki Koizumi (alumno aventajado de Miyamoto y figura clave en el desarrollo de todas las aventuras 3D del fontanero desde los tiempos del pionero Super Mario 64).

➔ **PRIMERO DE TODO,** hay que entender *3D World* como un título que trata de buscar un equilibrio a medio camino entre los conceptos de los Mario clásicos en 2D y la jugabilidad que hemos visto en los inolvidables plataformas 3D del bigotudo. Por lo tanto, sería injusto tratar de comparar este título con los más grandes y ambiciosos *Super Mario 64, Sunshine* y *Galaxy*. El nuevo juego busca algo diferente: partidas cortas y accesibles, jugabilidad más directa y sencilla.

En definitiva, y como los propios desarrolladores han explicado en más de una ocasión, es una aventura cuyo principal objetivo es introducir a nuevos jugadores

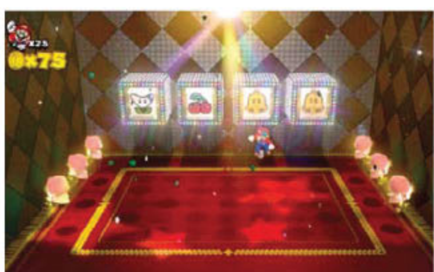




LAS PLATAFORMAS son muy variadas. Aquí tenemos unas invisibles, que sólo se ven cuando algún elemento se posa sobre ellas.



CIERTOS NIVELES incluyen tramos a lomos de este simpático dinosaurio. Su control es bastante intuitivo.



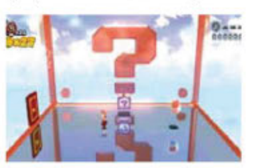
HAY MINIJUEGOS como éste, en el que si obtenéis el mismo símbolo más de una vez os llevaréis muchas monedas.

Niveles especiales

Además de los niveles "normales", también existen otros muy especiales que proporcionan un buen toque de variedad al título. ¿Os acordáis de la cuadrilla Toad que aparecía en algunos momentos de *Super Mario Galaxy*? Pues su jefe está de vuelta.

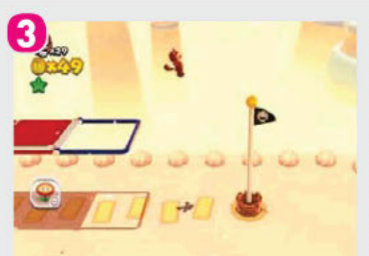


EL JEFE DE CUADRILLA TOAD debe coger las cinco estrellas verdes en varios de estos niveles, pero no puede saltar. Tendréis que pensar bien la estrategia.



LAS CASAS DEL MISTERIO os proponen retos contrarreloj, como eliminar rápidamente unos enemigos y alcanzar un lugar a la carrera. Podéis obtener hasta diez estrellas verdes en ellas.





MARIO EN ESTADO PURO

El juego se apoya en todo el legado de Mario, y se asienta en unas bases que todos reconocemos.

1. ELIGE EL NIVEL en el mapamundi. Eso sí, ahora el mapa es mucho más interactivo, y nos permite movernos más libremente para encontrar secretos.

2. LOS NIVELES son variados, sencillos y con una jugabilidad rápida y directa.

3. HAY QUE ALCANZAR el banderín de meta para completar el nivel. Si lográis colgaros del punto más alto, obtendréis un banderín dorado.

en el universo 3D de Mario. Es relevante señalar que *New Super Mario Bros.* Wii vendió mucho más que los dos *Galaxy* juntos.

→ PARA SEDUCIR A ESTOS USUARIOS que han crecido fascinados por la jugabilidad explosiva y sin complicaciones de los Mario 2D, pero que no se atrevían hasta ahora con las entregas 3D por verlas demasiado complejas, Nintendo les ofrece una colección de niveles cimentados sobre elementos con los que puedan sentirse cómodos: desarrollo más lineal, objetivos más claros, espacios mucho más reducidos y cerrados que en otros Mario 3D, banderines de final de nivel. Todo esto, de hecho, ya lo vimos en *3D Land*, pero ahora hay una importantísima vuelta de tuerca que también se ha incorporado pensando en esta dirección: el multijugador. Esta característica, que tanto triunfó ▸▸



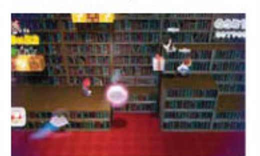
Gato

El disfraz de gato es una de las grandes novedades. Con él podéis dar zarpazos y, lo más importante, trepar a zonas más elevadas.

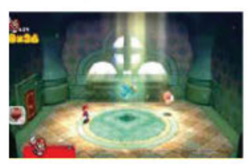


Funciones online

Aunque el juego no tiene multijugador online, sí hay algunas cosas interesantes que se pueden hacer gracias a la conexión a Internet, relacionadas con Miis visitantes y Miiverse.



PODRÉIS VER Miis de otros jugadores si entráis a niveles ya completados, y observar el recorrido que hicieron.



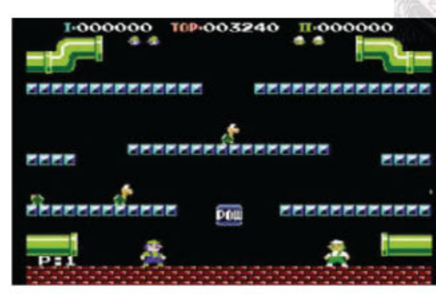
HAY SELLOS ESPECIALES en cada nivel, y también en casetas como la de la imagen. Sirven para usar en Miiverse.



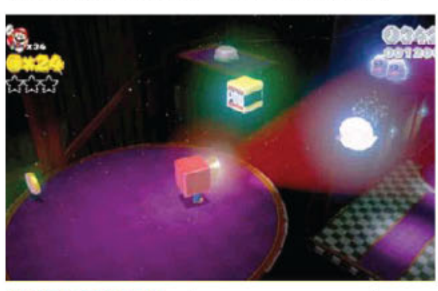
LOS SELLOS que reunáis pueden adjuntarse en los mensajes de Miiverse que compartáis en la comunidad del juego.



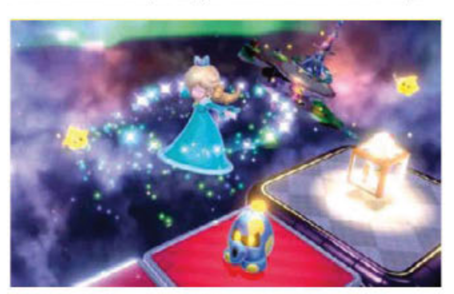
EN OCASIONES os encontraréis con enemigos que bloquean la ruta del mapamundi. No queda otra que derrotarlos.



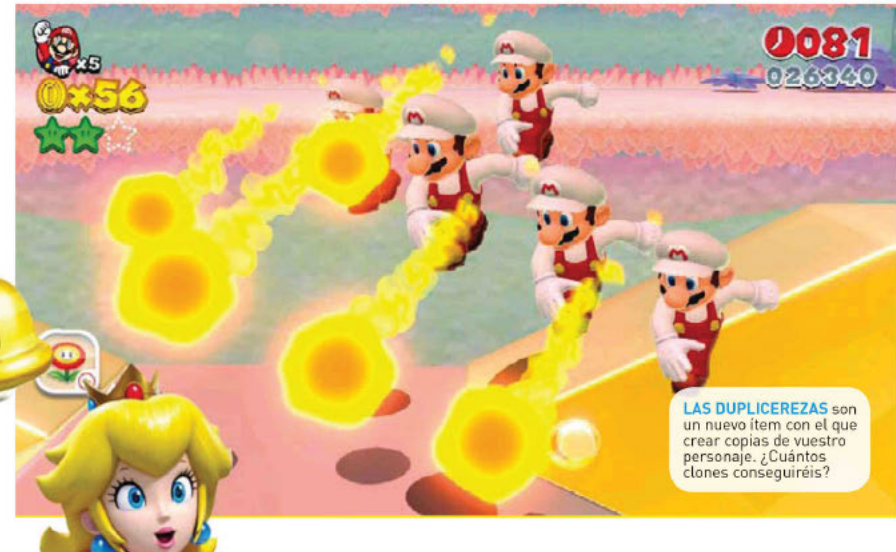
LUIGI BROS. está incluido como extra. Es una versión del clásico Mario Bros. (1983) que conmemora el Año de Luigi.



ESTOS FOCOS DE LUZ pueden usarse como cascos. Son muy útiles para enfocar a los fantasmas y así derrotarlos.



ESTELA, de *Super Mario Galaxy*, es también un personaje jugable, aunque primero tendréis que desbloquearlo.



LAS DUPLICEREZAS son un nuevo ítem con el que crear copias de vuestro personaje. ¿Cuántos clones conseguiréis?

Peach

Esta vez Bowser tenía otros objetivos en sus planes de secuestro, así que la princesa puede participar en el rescate... en vez de ser rescatada.

en la anteriormente mencionada entregada bidimensional de Wii, da el paso ahora a un Mario 3D. Al ser una experiencia compartida (ya sea entre amigos o en familia), el título adquiere un mayor atractivo para todo tipo de usuarios.

EL MULTIJUGADOR CONVENCE. Resulta muy divertido, y es posible unirse a la partida de diferentes maneras: GamePad (donde se puede visualizar todo el juego), wiimote, wiimote + nunchako, mando pro, e incluso con el clásico de Wii. Además, es un acierto que por esta vez Peach no haya sido secuestrada y podamos jugar con ella, ya que es mucho más apropiado eso que un segundo Toad.

PERO TRANQUILOS: el juego también es perfectamente disfrutable para los seguidores más acérrimos del fontanero. Los primeros mundos pueden parecer muy fáciles y simples para los más



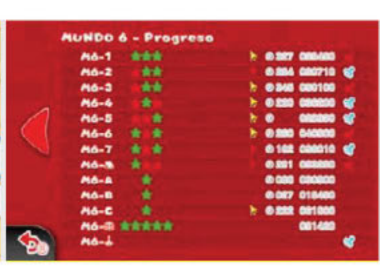

LAS TUBERÍAS TRANSPARENTES son muy importantes: con ellas podéis moveros rápidamente a lugares cercanos.





A MEDIDA QUE AVANZA LA AVENTURA APARECEN NIVELES MUY INSPIRADOS





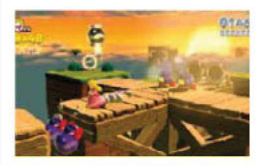
HAY OCHO MUNDOS en la historia principal, aunque ya podéis imaginaros que más allá de ellos hay muchos otros secretos...

Variedad de personajes

El juego incluye el mismo elenco que el mítico *Super Mario Bros. 2* (además de Estela, que es un personaje desbloqueable).


MARIO, como es habitual, es el personaje más equilibrado, y con él se puede correr y saltar sin problemas.


LUIGI es más difícil de manejar, pero puede saltar más alto. Esto lo hace muy bueno en manos expertas.


PEACH tiene la capacidad de flotar brevemente en el aire, lo cual le da una gran ventaja en los saltos más complicados.


TOAD es el más veloz de todos, aunque sus saltos no son tan habilidosos como los del resto de personajes.

expertos, pero a medida que avanza la aventura también aparecen niveles más brillantes y crece su curva de dificultad, tan ajustada y magníficamente trazada como nos tiene acostumbrados Mario. *3D World* aporta además elementos muy interesantes, como el disfraz de gato, indispensable para alcanzar trepando muchas zonas y descubrir numerosos secretos. También nos han gustado las duplicerezas, con las que crear clones de nuestro personaje. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Novedades** como el disfraz de gato y las duplicerezas molan mucho.
- **El multijugador,** por primera vez en un Mario 3D, es un buen paso en la saga.

Lo peor

- **No es tan rompedor** como lo fueron otras entregas, pese a sus novedades.
- **Carece de la ambición,** inmensidad y épica de los maravillosos *Galaxy* de Wii.

Alternativas

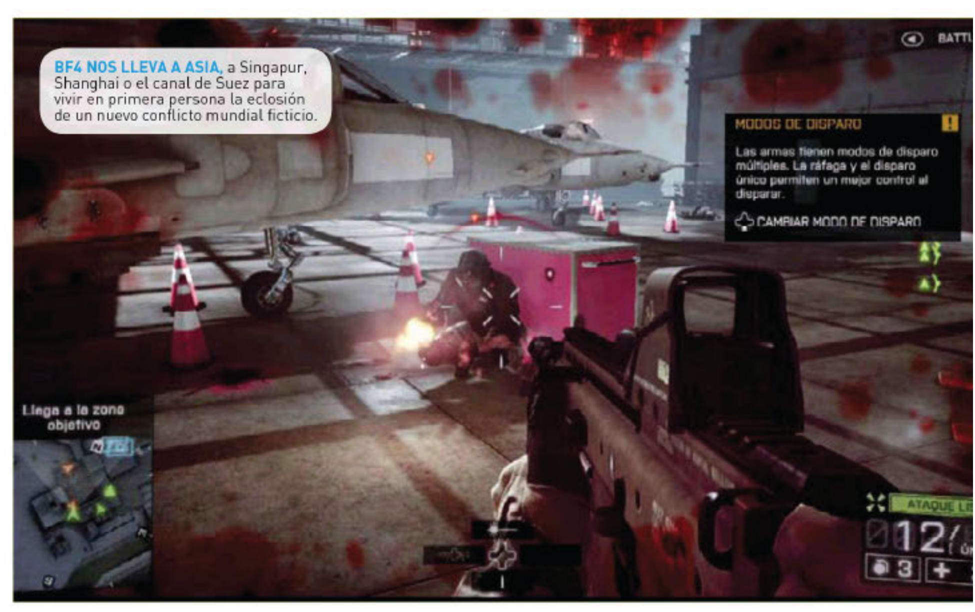
- **Super Mario Bros. U** apuesta por un desarrollo totalmente lateral, y tiene una calidad similar.
- **Super Mario Galaxy 1 y 2** para Wii (compatibles con Wii U) son los mejores juegos de Mario hasta la fecha. Imprescindibles.

GRÁFICOS Gran definición y animaciones de los personajes y elementos.	88
SONIDO Melodías y efectos que acompañan bien. Geniales voces de Martinet.	87
DURACIÓN Muchos secretos, es muy rejugable y cuenta con un gran multijugador.	90
DIVERSIÓN Os encantará, ya sea solos o en compañía. Hay niveles muy inspirados.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

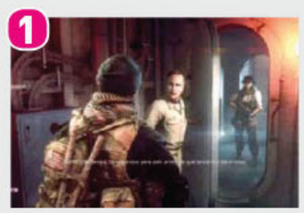
Valoración

Un gran juego, pensado especialmente para nuevos jugadores de Mario en 3D, pero que los acérrimos también disfrutarán, sobre todo en sus últimos niveles. Eso sí, sería un error exigirle lo mismo que a los más ambiciosos *Galaxy*.





BF4 NOS LLEVA A ASIA, a Singapur, Shanghai o el canal de Suez para vivir en primera persona la eclosión de un nuevo conflicto mundial ficticio.







EN PRIMERA LÍNEA DE FUEGO

La campaña de *BF4* es, quizá, la mejor de toda la saga. En ella, un nuevo conflicto mundial estalla tras el ascenso al poder de un dictador chino...

1. LA TRAMA aborda temas como la incorporación de la mujer al ejército y otros "más" morales, aunque no todos con el mismo acierto. Aun así, las situaciones que plantea son más intensas que las de otras entregas.

2. EL COMPONENTE TÁCTICO está muy simplificado: con R1-RB utilizamos nuestros prismáticos, con los que marcamos a los enemigos. Un nuevo toque a ese botón, hará que nuestros acompañantes centren su fuego sobre el enemigo. Y pilotamos tanques, lanchas... es variado.

3. LOS 7 CAPÍTULOS ofrecen un sistema de medallas, que premia al alcanzar ciertas puntuaciones (cumplir objetivos o disparar a la cabeza nos da puntos). Así se desbloquean parte de las 50 armas...

Guerra total en todos los frentes

BATTLEFIELD 4

Un nuevo conflicto mundial estalla en la actual generación, llevando el hardware hasta nuevas cotas gráficas... ¿pero es suficiente para ganar la guerra?

TRAS LAS CRÍTICAS a *BF3* de hace un par de años, DICE se ha puesto las pilas para dar forma a un shooter aún más completo. Y en muchos sentidos, vaya si lo han conseguido. La campaña es más intensa y variada que la de su antecesor, en la que no faltan los momentos típicos del género, como pilotar un tanque o una lancha, o zonas de buceo. No es muy larga (unas 6-8 horas) y presenta los fallos habituales, como picos en los que la dificultad crece o un montón de situaciones que ya hemos visto y vivido en otros shooters... pero en general, la campaña resulta más divertida y amena que la de anteriores entregas. Añade coleccionables, varios niveles de dificultad y un acabado superior, en el que destacan los modelos y los escenarios que sufren severos cambios, y el resultado es más completo e intenso, aunque sin aportar novedades relevantes y con frecuentes "dejà vu".

PERO, DE NUEVO, LA ESTRELLA ES EL ONLINE, con partidas y modos para 24 jugadores. Una vez más, su estilo es más pausado y táctico que *Call of Duty*, el otro shooter bélico de referencia. Pero hay novedades de peso, como el llamado "Levolution" o modificación de los entornos a medida que avanza la partida (veremos inundaciones y cosas similares).

El trabajo en equipo es vital para ganar las partidas, en las que no falta nada de lo visto en

D. Recker

Es el prota de la campaña, junto a Irish (tiene el mejor modelo de todo el juego) o Hannah, una soldado que plantea el "polémico" tema de la mujer en la guerra.





BF4 LUCE DE MUERTE en esta generación, aunque en Xbox 360 hay que instalar 2 gigas de texturas en alta definición.



LOS FALLOS DE LA IA o los picos en los que la dificultad se dispara de forma artificial afean un poco el resultado final.



EL DOBLAJE está cuidado. Imanol Arias cumple la papeleta con nota en el papel de Garrison, pero hay otras voces que no...

Multijugador "levolucionario"

No, no nos hemos vuelto chinos, aunque las batallas para 24 tengan lugar en mapas de zonas asiáticas. El estilo más táctico y pausado, marca de la saga, vuelve con nuevas opciones, como vehículos anfibios, o eventos únicos en cada uno de los 10 escenarios que modifican su apariencia (como inundaciones).

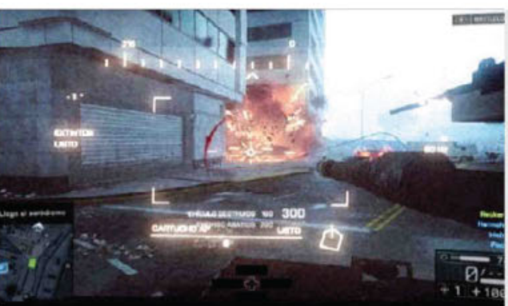


CON LEVOLUTION la apariencia de cada mapa sufre grandes cambios, con zonas que se inundan, derrumban...



LOS VEHÍCULOS, desde jeeps a helicópteros, siguen estando presentes, como las escuadras, los niveles, los desbloqueables...

LA SENSACIÓN DE "DEJÀ VU", de esto ya lo he hecho, es muy frecuente. No faltan niveles a bordo de tanques o lanchas, acudir al rescate de un portaaviones que es atacado, tramos de buceo... Y es que la explotación de los conflictos actuales ya se empieza a notar en todos los frentes.





anteriores entregas, desde pilotar vehículos (los anfibios son la gran novedad), la experiencia y los rangos, los desbloqueables, Battlelog... Todo está ahí, ayudando a que el juego sea más grande, aunque hay fallos de detección en las colisiones y, comparado con las versiones de PC (con partidas para 64 jugadores), el resultado desmerece un poco y viene a demostrar que la actual generación, en cuanto a shooters, está ya agotada... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Gráficamente exprime un poco más las máquinas actuales. Destacan los modelos.
Los efectos de sonido brillan muy fuerte, como algunas voces del doblaje.

Lo peor

La sensación de "esto ya lo he jugado". Y los fallos de IA, los picos de dificultad...
Frente al PC y las nuevas consolas, el multijugador es más limitado.

Alternativas

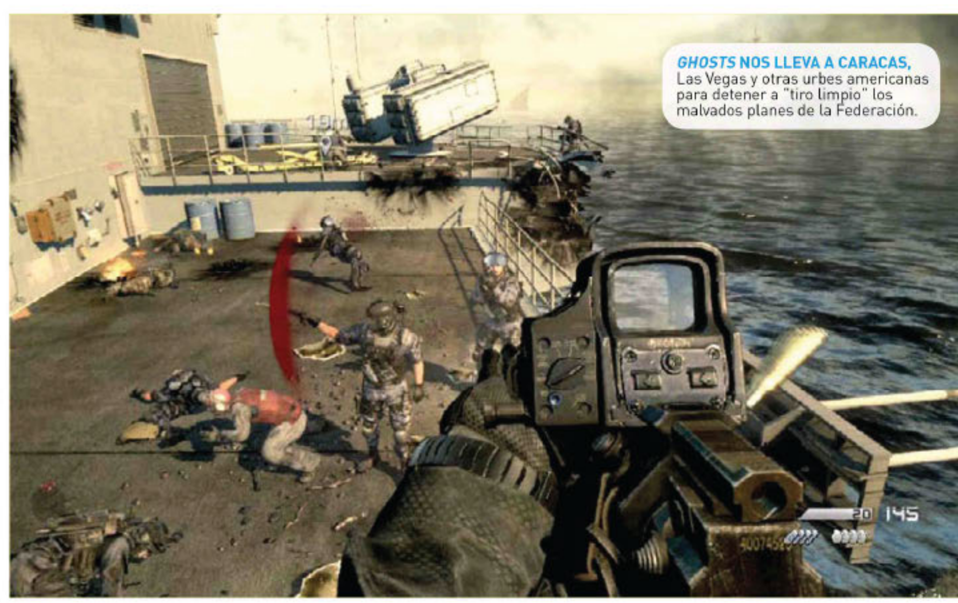
• **Battlefield 3** es la alternativa más clara y parecida, con un estilo y ritmo de juego similar.
• **CoD Ghosts** es la opción para aquellos que busquen un online más "ágil" (pero solo para 12 jugadores).

GRÁFICOS Gran diseño de niveles (se destruyen) y, sobre todo, de los modelos.	91
SONIDO Geniales efectos, buen doblaje y algunos temas musicales brillantes.	92
DURACIÓN La campaña da para 6-8 horas más lo que saques del multijugador.	90
DIVERSIÓN Pica, aunque el género muestra ya agotamiento y falta de ideas.	85
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

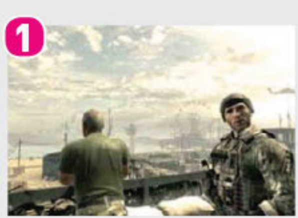
Valoración

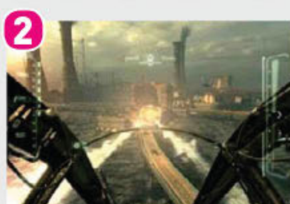
BF4 sigue apostando por el multijugador como su gran baza, añadiendo novedades como Levolution o el combate anfibio, al tiempo que ofrece una campaña más intensa... aunque al final deja la sensación de ser un "más de lo mismo".

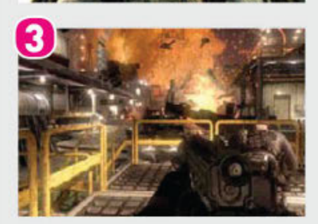




***GHOSTS* NOS LLEVA A CARACAS,** Las Vegas y otras urbes americanas para detener a "tiro limpio" los malvados planes de la Federación.







SUDAMÉRICA DA EL GOLPE

La trama presenta una nueva amenaza mundial, la Federación, una agrupación de países sudamericanos que arrebata a EE.UU. el control la letal estación espacial Odín.

1. LA TRAMA es muy patriotera. La frase "un hombre que realmente ama a su país no solo muere por la causa, también ofrece a sus hijos", resume a la perfección el guión...

2. LA ACCIÓN es tan variada y explosiva como en otros *COD*, e introduce novedades como Riley, el pastor alemán. El ritmo de la campaña nos gusta más que el de *Battlefield 4*, y no falta el sigilo, la conducción de tanques y helicópteros...

3. LA DESTRUCCIÓN de los entornos es aún más exagerada que en *BF4*, con ciudades y edificios que se hunden a nuestro paso, portaaviones que se van a pique... es un caos continuo.

El fantasma que perdió su trono

CALL OF DUTY GHOSTS

Tras haber sido el shooter más vendido de esta generación, la saga *CoD* se enfrenta a su reto más duro: retener su corona un año más.

TRAS ABANDONAR LA SAGA *Modern Warfare*, al menos de forma temporal, Infinity Ward se ha sacado de la manga un nuevo conflicto bélico que nos enfrenta a la Federación, una coalición de países sudamericanos que se hace con el control de la base espacial Odín, equipada con un destructivo arsenal. En cuestión de minutos, las fuerzas de EE.UU. son diezmadas y sus ciudades arrasadas. Pero no todo está perdido: un grupo de soldados especiales, los Ghosts, se encargarán de recuperar el control de la estación, en un nuevo torrente de adrenalina y caos repartido a lo largo de 18 misiones, en las que hay novedades puntuales, como el famoso perro, al que podemos manejar o dar órdenes. Pero, más allá de eso, como en *BF4*, el problema radica en que ofrece muchas situaciones ya vistas, como pilotar un helicóptero o zonas de sigilo...

LA CAMPAÑA DA PARA UNAS 6-8 HORAS y tiene coleccionables. Pero, de nuevo, lo importante aquí es el multijugador, que en esta ocasión es solo para 12 jugadores en la actual generación

Logan

Junto con Elias (su padre) y Hesh (hermano), son los protagonistas de *Ghosts*, una familia que lo dará todo para librar a los EE.UU. de los ataques de la Federación.





NO TODO ES DISPARAR en los 18 niveles. Hay que piratear ordenadores, evitar depredadores, movernos en el espacio...



GRÁFICAMENTE el juego es correcto, pero no sorprende. Los modelos, en especial sus rostros, resultan "añejos"...



IRRUPCIONES en salas con rehenes, escenas de rappel, conducción... el problema de *Ghosts* es que no aporta grandes novedades a su desarrollo.

Los doce del patíbulo online

El multijugador vuelve a ser uno de los principales atractivos... aunque en esta entrega está algo más "descafeinado": solo 12 jugadores, algunos modos se han eliminado... Y las novedades tampoco son nada del otro jueves: skins femeninos, nuevos modos (incluido un coop para 4 al estilo zombis con aliens)...



TRAS CAUSAR una baja en "A Tope", una cuenta atrás se inicia: si llega a cero, morimos, si matamos, se amplía el tiempo...



EXTINCIÓN es el modo para 4 cooperativo. Se puede jugar tanto online, como solo o a pantalla partida (como el resto de modos).

LA ACCIÓN llega incluso al espacio exterior (viviremos algunos tiroteos en gravedad cero) e incluso superaremos el ya clásico nivel de sigilo desde la perspectiva de un pastor alemán. Son algunos ejemplos de los esfuerzos por ofrecer algo distinto en la campaña...





(frente a los 18 habituales), lo que ha supuesto la eliminación de algunos modos, como "Guerra Total", aunque a cambio se han introducido algunos nuevos, como "A tope", en el que tras causar una baja, se activa una cuenta atrás y debemos seguir matando si no queremos palmar nosotros. No son grandes novedades y vienen a demostrar que, como se viene vaticinando en los últimos años, el género ya ha tocado techo en esta generación.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las pequeñas** novedades aquí y allá, como el perro o las zonas en el espacio.
- **La trama** sigue siendo peliculera y divertida, aunque en la práctica sea lo de siempre.

Lo peor

- **El multijugador es solo para 12** jugadores y tampoco arroja grandes novedades.
- **La sensación** de haberlo "jugado" antes, tanto en la campaña como en el online.

Alternativas

- **Black Ops II,** la anterior entrega sigue siendo una gran opción si buscas acción subjetiva.
- **Battlefield 4** es la alternativa más táctica y pausada (sobre todo en el online) y para 24 jugadores online.

GRÁFICOS Usan el motor gráfico de la saga y, aunque correctos, ya no sorprenden.	85
SONIDO Un gran doblaje al castellano, mejores efectos y una BSO correcta sin más.	93
DURACIÓN La campaña da para 6-8 horas, más lo que saquéis del multijugador.	90
DIVERSIÓN Campaña sin demasiadas sorpresas, online con menos jugadores...	84
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

Valoración

Ghosts retiene aún la capacidad para divertir de la saga *COD*, aunque cada vez sorprende menos y recurre más a lugares comunes. Eso, ligado a otros detalles como un online para menos jugadores, le restan interés este año...

BATTLEFIELD 4 VS

CAMPAÑA

REALISMO

BATTLEFIELD 4

EL ASCENSO ECONÓMICO DE CHINA justifica un golpe de estado. Así, a lo largo de una campaña que se desarrolla en Asia, afrontamos una operación militar desesperada pero con elementos plausibles. Personajes y situaciones son los arquetípicos de este género, pero funcionan.

CALL OF DUTY: GHOSTS

EL ARGUMENTO ES INVEROSÍMIL (una Federación de estados sudamericanos ataca a EE.UU.) y el ritmo de la acción es más parecido a un blockbuster de Hollywood que a una batalla real. El control del perro o la ausencia de física en el espacio tampoco ayudan a aumentar este aspecto.

→CONCLUSIÓN

El juego de DICE parece mucho más verosímil, aunque se nota cierto esfuerzo por mejorar el ritmo de la campaña, incluyendo más secuencias "scriptadas". *Call of Duty Ghosts*, como los anteriores, parece una superproducción de Hollywood.

→ Y EL MEJOR ES... BATTLEFIELD 4

DIVERSIÓN

BATTLEFIELD 4

ARGUMENTO Y PERSONAJES no podían resultar más típicos. La familiaridad de todas las situaciones (salvo algún momento particular como el arranque con la canción *Total Eclipse of the Heart*) hace que poco a poco vayamos perdiendo el interés por la campaña. Ofrece un ritmo irregular.

CALL OF DUTY: GHOSTS

LA VARIEDAD DE NIVELES y la narrativa cinematográfica brindan un gran resultado. Tenemos la sensación de estar en una montaña rusa de disparos, explosiones y situaciones épicas que se nos pasa volando (quizá demasiado). Solo le falta algo más de carisma a nuestros enemigos.

→CONCLUSIÓN

La saga de Activision muestra su agotamiento, y pese a todo, sigue siendo muy divertido. Su planteamiento "sin complejos" a gran escala no sorprende, pero sigue funcionando con la precisión de un Ghost.

→ Y EL MEJOR ES... CALL OF DUTY

ORIGINALIDAD

BATTLEFIELD 4



LOS NIVELES DE INFILTRACIÓN y el control de vehículos (también coches civiles) no consiguen romper el modo en que fluye la campaña. Lo más novedoso, para tratarse de esta saga, es el uso de los prismáticos para la demarcación de objetivos, que elimina nuestra unidad de apoyo aéreo.

CALL OF DUTY: GHOSTS



EL ESFUERZO POR SOMETERNOS a situaciones diferentes es encomiable. Además de los niveles submarinos, el control de Riley (el perro) y los escenarios de control de vehículos, el último *Call of Duty* experimenta con batallas en el espacio, a bordo de un satélite O.D.I.N.

→CONCLUSIÓN



Aplastante victoria para el juego de Infinity Ward, que se esfuerza por sorprendernos pese a tratarse de un género tan trillado. Los niveles en el espacio, el perro y la fase submarina marcan la diferencia respecto a los demás "shooter" bélicos.

→ Y EL MEJOR ES... CALL OF DUTY

MODOS ADICIONALES

BATTLEFIELD 4

EL JUEGO DE DICE se queda "cojo" en este aspecto. Más allá de un nivel de entrenamiento (en un mapa multijugador vacío) echamos en falta más experiencias cooperativas. Si tenemos un tablet, al menos podemos jugar en modo comandante durante las partidas multijugador.

CALL OF DUTY: GHOSTS



EL MODO EXTINCIÓN en que nos enfrentamos a sucesivas oleadas de aliens intenta suplir la ausencia de los zombis de los juegos de Treyarch. Por otra parte, podemos jugar con y contra bots en el modo pelotones, y disfrutar con amigos en el multijugador local a pantalla partida.

→CONCLUSIÓN

La campaña es el aspecto menos valorado de los fps, y aun así ambos juegos se esfuerzan por brindarnos una buena experiencia para un solo jugador. Por modos adicionales, espectacularidad y diversión, *Ghosts* se alza con la victoria.

→ Y EL MEJOR ES... CALL OF DUTY



Por David Martínez

COD GHOSTS

Ya hemos jugado a fondo los dos "shooter" bélicos del año... ¿Quién habrá ganado esta batalla?

MULTIJUGADOR

ESTILO

BATTLEFIELD 4

UN ESTILO DE COMBATE MÁS ESTRATÉGICO que requiere la coordinación de nuestro equipo para tomar las zonas clave del mapa. El uso de vehículos (tanto de transporte como de combate) y la selección de clases son más relevantes que tener una buena puntería.

CALL OF DUTY: GHOSTS

LOS INTERCAMBIOS DE FUEGO FRENÉTICOS se conservan en la nueva entrega de *COD*. Aunque hay modos de juego enfocados al trabajo en equipo, los "lobos solitarios" pueden imponerse en este campo de batalla. Tristemente, también hay lugar para los "campers".

→ CONCLUSIÓN

El estilo de juego más realista por el que ha apostado el juego de Electronic Arts es más profundo, y nos permite disfrutar tanto de los tiroteos como de otros aspectos más tácticos: colocación, uso de vehículos, apoyo a nuestros compañeros...

→ Y EL MEJOR ES... BATTLEFIELD 4

MODOS

BATTLEFIELD 4

SIETE MODOS EN TOTAL: Conquista, Dominación, Asalto, Deathmatch... basados en dos mecánicas "tradicionales": enfrentamientos a corta distancia, entre la infantería, y batallas a gran escala, por la dominación de una zona. También se pueden jugar por pelotones.

CALL OF DUTY: GHOSTS

LA PRINCIPAL INNOVACIÓN son los modos A Tope (una cuenta atrás se activa cada vez que eliminamos a un enemigo) y Blitz, en que puntuamos al entrar en la "portería enemiga". ¡Un total de siete nuevos modos! Además tenemos los clásicos Duelo por equipos, Baja confirmada, TCT.

→ CONCLUSIÓN

Aunque en este aspecto ambos juegos están a la par, los modos multijugador de *Call of Duty Ghosts* son más variados y numerosos. El nuevo modo A Tope es una de las mejores incorporaciones a la franquicia de los últimos años.

→ Y EL MEJOR ES... CALL OF DUTY

JUGADORES

BATTLEFIELD 4



EN LA PRESENTE GENERACIÓN las batallas multijugador de *Battlefield 4* soportan hasta 24 jugadores. El juego de PC, PlayStation 4 y Xbox One alcanzará la dramática cifra de 64 soldados simultáneos (en algunos modos) sin problemas de fluidez.

CALL OF DUTY: GHOSTS

CALL OF DUTY GHOSTS DA UN PASO ATRÁS respecto a las anteriores entregas de la saga. En lugar de 18 jugadores, el máximo permitido es de doce. El juego de PS4 y Xbox One sí llegará hasta la cifra de 18 soldados, que se queda un poco corta para ser un título "next gen".

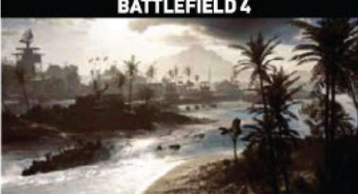
→ CONCLUSIÓN

En las batallas online, al contrario que en un conflicto real, cuanta más gente haya implicada, mucho mejor. En este aspecto, el juego desarrollado por DICE vapulea al de Activision. Además, el mayor número de jugadores en el multijugador no pasa factura sobre otros aspectos técnicos. La diferencia se mantendrá en PS4 y Xbox One.

→ Y EL MEJOR ES... BATTLEFIELD 4

MAPAS

BATTLEFIELD 4



AUNQUE SÓLO SEAN DIEZ NIVELES, los mapas de *Battlefield 4* resultan muy variados y ofrecen situaciones muy diferentes dependiendo de la partida. Tienen elementos destructibles y se pueden activar eventos dinámicos que los cambian por completo.

CALL OF DUTY: GHOSTS



LOS 14 ESCENARIOS INICIALES tienen un tamaño ligeramente mayor que en *Black Ops II*, y un diseño asimétrico, como en *Modern Warfare 3*. Se abusa de entornos urbanos y los eventos dinámicos son meramente anecdóticos.

→ CONCLUSIÓN

Aunque sean menos, por tamaño y variedad, los mapas de *Battlefield* nos brindan una experiencia más intensa. Además, podemos volar por los aires gran parte de los elementos del escenario y activar grandes eventos (llamados levolution) que alteran radicalmente el curso de la partida.

→ Y EL MEJOR ES... BATTLEFIELD 4

PERSONALIZACIÓN

ARMAS

BATTLEFIELD 4

CADA FUSIL SE PUEDE MEJORAR con cuatro complementos básicos (miras, accesorios, complementos para el cañón y raíl inferior) y además se han sumado los camuflajes (por primera vez en la saga) que son muy numerosos. Estas modificaciones se aplican también a los vehículos.

CALL OF DUTY: GHOSTS



PODEMOS MODIFICAR LAS ARMAS con un máximo de tres complementos (si tenemos determinados perks activados) que abarcan un rango amplísimo de ingeniería (bocachas, ópticas, munición, asas...). Podemos cambiar la retícula y el camuflaje del arma.

→ CONCLUSIÓN

Ambos juegos están muy parejos en este aspecto, pero la evolución del juego de Electronic Arts, comparado con entregas anteriores, es mucho mayor. En general, los accesorios son más "comunes" en *Battlefield 4*, mientras que en *Ghosts* parecen más sofisticados.

→ Y EL MEJOR ES... BATTLEFIELD 4

PROGRESIÓN

BATTLEFIELD 4



NUESTRO RANGO AUMENTA por los puntos obtenidos en cada partida, y los desbloqueos de nuevo equipo dependen directamente del uso de armas y vehículos. También podemos ganar condecoraciones por acciones especiales y tomar las chapas de identificación de los enemigos.

CALL OF DUTY: GHOSTS

EL SISTEMA DE RANGOS Y DESBLOQUEOS que revolucionó el género en el primer *Modern Warfare* continúa funcionando a las mil maravillas. Vuelven los prestigios, aunque las rachas no se disparan por puntos (como sucedía en *Black Ops II*) sino por número de bajas.

→ CONCLUSIÓN

Ambos títulos son muy conservadores en este aspecto. *Call of Duty* da un paso atrás (en *Black Ops II* los puntos de experiencia nos permitían lanzar rachas) y *Battlefield* recupera un sistema de progresión más complejo, con inspiración "rolera". Nos quedamos con el juego de Activision.

→ Y EL MEJOR ES... CALL OF DUTY

APLICACIONES

BATTLEFIELD 4



POR UN LADO podemos utilizar nuestro tablet o smartphone para consultar estadísticas y personalización en la red Battlelog. Y por el otro, la aplicación Battlescreen nos permite ver el mapa de juego en tiempo real o jugar en modo comandante.

CALL OF DUTY: GHOSTS



LA APLICACIÓN GHOSTS nos permite controlar la guerra de clanes, personalizar a nuestro soldado, llevar el conteo de las estadísticas y cambiar nuestra selección de armas en tiempo real. También facilita bastante la creación de emblemas para colocar junto a nuestro nombre.

→ CONCLUSIÓN

Además de ser un "companion" (con estadísticas y configuración del personaje) el juego de EA aprovecha la aplicación como segunda pantalla (para ver el mapa) y como interfaz para jugar en modo comandante.

→ Y EL MEJOR ES... BATTLEFIELD 4

SOLDADOS

CALL OF DUTY: GHOSTS



HAY MÁS DE 22.000 COMBINACIONES visuales para generar un soldado a nuestra medida (con camuflajes adaptativos según el escenario en que jugamos). También podemos cambiar el emblema de nuestro jugador y el fondo. La novedad que más revuelo ha causado es la posibilidad de jugar con mujeres soldado (cambia la cara y el tono de voz).

BATTLEFIELD 4



EN TOTAL HAY 12 VARIANTES que dependen de la clase (asalto, reconocimiento, ingeniero y apoyo) y del bando con que jugamos: Rusia, China y los Estados Unidos. Pese a la cantidad de soldados que aparecen en pantalla, tampoco tenemos la sensación de que los modelos se repitan demasiado.

→ CONCLUSIÓN

No se puede decir que *Battlefield 4* tenga una personalización visual propiamente dicha. Sin embargo, *Call of Duty Ghosts* sí ha hecho un esfuerzo por integrar los cambios visuales dentro del multijugador. Aunque aún le queda mucho por mejorar (como la vuelta del camuflaje facial), es el ganador en esta categoría.

→ Y EL MEJOR ES... CALL OF DUTY

ASPECTOS TÉCNICOS

GRÁFICOS

BATTLEFIELD 4



EL PUNTO FUERTE del motor Frostbite está en el tamaño de los escenarios y la posibilidad de destruirlos. Lamentablemente en PS3 y Xbox 360 está muy limitado por la potencia de las consolas. Los modelos sí han ganado en detalle respecto a entregas anteriores.

CALL OF DUTY: GHOSTS

LOS CAMBIOS EN EL MOTOR GRÁFICO no han supuesto una evolución radical, pero se mantienen los 60 fps característicos de la saga, que se traducen en mayor nitidez y movimientos más suaves. Las animaciones contextuales añaden más naturalidad a las operaciones de campo.

→ CONCLUSIÓN

Puede que el motor gráfico de DICE resulte demasiado ambicioso, pero en las consolas actuales (PlayStation 3 y Xbox 360) *Call of Duty Ghosts* rinde bastante mejor. Si saltamos a las máquinas más potentes -también la versión para PC- nos llevamos una impresión totalmente contraria.

→ Y EL MEJOR ES... CALL OF DUTY

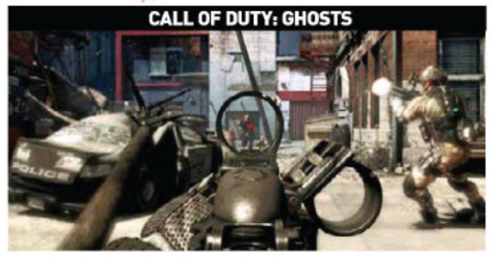
SONIDO

BATTLEFIELD 4



LOS EFECTOS DE SONIDO son contundentes y tienen una ecualización que nos hace sentir en la batalla. Las melodías cumplen, con cierto tono épico ominoso, que se rompe con la presencia de temas licenciados. En el apartado de las voces, es justo resaltar el trabajo de Imanol Arias.

CALL OF DUTY: GHOSTS



LA BANDA SONORA DE DAVID BUCKLEY (que colaboró con Gregson-Williams en la música de *Metal Gear Solid 4* y otras producciones de Hollywood) funciona a la perfección. Los efectos son realistas, y en el doblaje hay que mencionar el papel (muy corto) de la actriz Elena Anaya.

→ CONCLUSIÓN

El doblaje y la música de *Call of Duty* están por encima, pero lo más importante en un juego de guerra son los efectos envolventes, y en este aspecto, el desarrollo de EA arrasa. El eco de los disparos y el tintineo de las piezas metálicas hacen que agachemos la cabeza en medio de la partida.

→ Y EL MEJOR ES... BATTLEFIELD 4

CONEXIÓN

BATTLEFIELD 4



LOS SERVIDORES DEDICADOS que tan bien sirvieron en *Battlefield 3* vuelven a la carga. DICE es consciente de la complejidad de mantener una red de estas dimensiones y ha establecido una serie de mínimos para crear servidores oficiales, y actualizarlos cuanto antes.

CALL OF DUTY: GHOSTS



NO HAY CAÍDAS NI DIFICULTAD PARA CONECTARSE. Por fin podemos disfrutar de servidores dedicados en todas las plataformas, lo que permite una experiencia fluida. En Xbox One, el juego también utilizará los 300.000 servidores de la nube. Hasta ahora, no nos ha fallado.

→ CONCLUSIÓN

El "shooter" de Infinity Ward va por el buen camino. La inclusión de servidores dedicados en todas las plataformas es un paso muy importante, pero se nota la "ventaja" que le lleva su competidor en este aspecto: *Battlefield 4* es más fácil de actualizar y de mantener que su competidor.

→ Y EL MEJOR ES... BATTLEFIELD 4

VALORACIÓN FINAL

NO ES UNA DECISIÓN SENCILLA, porque ambas experiencias son igualmente apasionantes (depende de si preferimos las escaramuzas rápidas en un entorno limitado o un juego más estratégico y real). Con todo, se nota una mayor evolución en la saga *Battlefield*, frente al "conservadurismo" de Infinity Ward con *Call of Duty*, que se mantiene en los parámetros sentados por *Modern Warfare 3*. En las nuevas consolas, la victoria del juego desarrollado por DICE es más contundente.

→ Y EL MEJOR ES... BATTLEFIELD 4







7

■ Aventura, puzles ■ Nintendo ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 44,95 € ■ Ya disponible



¿DESPEDIDA? Nos espera un crossover entre Ace Attorney y Layton. Además, se ha hablado de una misteriosa futura entrega.

El fin de un ciclo mágico

EL PROFESOR LAYTON Y EL LEGADO DE LOS ASHALANTI

La última entrega de Layton es la joya de la corona: lleva incrustadas piedras preciosas, secretos y algunos momentos inolvidables.

■ **EL ARQUEÓLOGO BRITÁNICO MÁS FAMOSO** lleva años ejercitando nuestra materia gris con bastante elegancia, pero ya iba siendo hora de colgar el sombrero. Esta sexta y última entrega actúa como precuela de la primera trilogía y llega en buen momento: antes de forzar los motores de la saga y dejar un mal sabor de boca a sus fans.

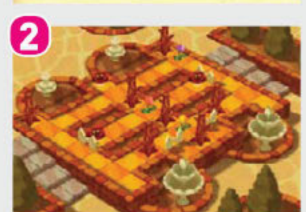
Este Layton combina lo mejor de sus anteriores entregas y añade algunos detalles frescos. La adaptación 3D es maravillosa y las cinemáticas tipo anime nos dejan con ganas de más, pero sí echamos en falta mayor ritmo en la historia que, por otro lado, es tremendamente interesante, melancólica y oscura, disertando sobre el nacimiento del universo y lapidando muchas leyendas urbanas con mucho salero.

➔ **LOS PUZLES NO CANSAN**, a pesar de que se repiten fórmulas y muchos de ellos nos son familiares. Quizá Level-5 podría haber aprovechado el 3D de la consola para hacerlos más atractivos, pero cumplen en variedad y en hacernos perder la cabeza de tanto darle vueltas a algo aparentemente sencillo. El "pique" personal por completar un acertijo y la satisfacción que obtenemos tras conseguirlo son las dos emociones que marcan este Layton. Además de los puzles que vamos encontrando

1



2



3



UN GRAN EXTRA: LOS MINIJUEGOS

Además de los ya míticos puzles de Layton, que exprimen al máximo la lógica, esta entrega incluye tres minijuegos que añaden variedad a la historia.

1. A LA MODA. En el primero tenemos que hacernos modistos para vestir a ciertos personajes. Usando sus descripciones, tenemos que buscar entre los objetos disponibles el atuendo que se acerque más a su explicación.

2. HABILIDAD ROEDORA. El segundo minijuego se basa en guiar a una ardilla y a su bellota hasta una madriguera. Se trata de un ejercicio de habilidad de creciente dificultad, que resulta más complejo de lo que parece a simple vista.

3. NO ME PISES LAS PLANTAS. El tercer minijuego es el último que desbloqueamos siguiendo la historia principal, y consta de una prueba de jardinería donde tenemos que colocar semillas para que florezcan en cadena, evitando todos los obstáculos y haciendo caso a las instrucciones, muy quisquillosas con el orden de las casillas del jardín.

Layton

Es nuestro prota, un profesor de arqueología en la fría y lluviosa Londres. Ha sido el encargado de resolver los misterios de la saga junto a su inseparable Luke.







HABILIDAD, LÓGICA Y PERSEVERANCIA son algunas de las cosas que tendremos que conseguir para superar puzles.



LOS VIAJES POR EL MUNDO son una parte importante de la aventura y la estética de cada lugar está bien conseguida.



SIN TRAMPAS. En algunos acertijos, la propia descripción nos da la respuesta. En otros cuesta más llegar a la resolución.

Compañeros de fatigas

Aurora es una mensajera de la civilización ashalanti que se había mantenido en vida criogenizada. Junto a ella, el profesor Sycamor y Luke y Emmy, los ayudantes de Layton, empezaremos a descubrir datos sobre la civilización fantasma y la organización que hay detrás de ella. Conoceremos una nueva visión del mundo.



AURORA es una figura crucial para la historia. Con ella recorremos cinco escenarios para descubrir el misterio.



SYCAMOR también es arqueólogo. Comparte con Layton la afición por los misterios. Ojo, sabe más de lo que parece.

A LA CAZA DEL TESORO, EN COMPAÑÍA: Podemos retar a otros jugadores a buscar objetos en su juego. Es decir, cada objeto se añade a una lista dentro del baúl del profesor, y seleccionando tres de ellos podemos crear desafíos para otros y también recibirlos.





al explorar los escenarios con la lupa del profesor, podemos encontrar monedas en plantas, farolas o edificios, muy necesarias para adquirir pistas durante las pruebas más complicadas.

Cuando conocemos el misterio de los ashalanti, no podemos dejar de avanzar en la trama, y cuando descubrimos lo bien que aprovecha el StreetPass, solo nos queda rendirnos ante el broche de oro de la saga, con 8 amplios escenarios llenos de secretos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

La trama: la más reflexiva de la saga. Sabe a despedida y engancha desde el principio.
Lleno de contenido: en la campaña, en los minijuegos, en la caza del tesoro...

Lo peor

Frescura en los puzles. Han perdido un poco de fuelle al resultarnos tan familiares.
Peca de continuista: vale que es la última entrega, pero esperábamos más.

Alternativas

• **Ace Attorney.** Cualquiera de sus entregas es una buena alternativa. También se basa en recogida de pruebas e interrogatorios.
• **NightSky.** Otro juego de puzles, muy diferente pero igualmente adictivo.

GRÁFICOS Muy preciosista, cuidando los detalles. Las cinemáticas son brutales.	89
SONIDO Algo monótono dentro de los puzles, pero muy acertado en el resto.	84
DURACIÓN La historia principal nos lleva unas de 20 horas, pero con los extras...	90
DIVERSIÓN Está tan bien llevado que es poco probable despegarse de la consola.	92

PUNTUACIÓN FINAL 89

Valoración

Recomendable para el que quiera hacer "footing" con su cerebro. Una historia reflexiva que introduce sin problema los puzles, convirtiéndolo en un cierre de calidad, de los de buen sabor de boca y un brillito en los ojos.

7

■ Aventura ■ Warner Bros ■ 1-2 jugadores
■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido: 



CUANDO EL DR. MUERTE intenta conquistar el mundo con su ejército de villanos, los héroes de la Marvel forman el superequipo definitivo.

¡Vengadores... construios!

LEGO MARVEL SUPER HEROES

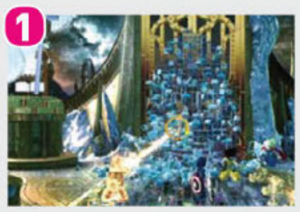
Que no os engañe su simpático aspecto: los X-Men, los 4 Fantásticos, los Vengadores y Spider-Man, son tan o mas poderosos en su versión LEGO.

■ **UNOS DE LOS POCOS GRANDES UNIVERSOS** que quedaba por inspirar un juego de LEGO era el de los superhéroes de Marvel, pero los fans podemos estar tranquilos. TT Game ha hecho un excelente trabajo trasladando toda la magia marveliana a nuestras consolas con el LEGO con más personajes distintos hasta la fecha, y encima genialmente recreados.

La historia es sencilla, pero efectiva: el Dr. Muerte ha formado un ejército de villanos para recolectar los ladrillos cósmicos y usar su poder para conquistar el mundo. Y claro, los héroes más grandes de la Tierra unen sus fuerzas para impedirlo. La campaña del juego la componen 15 misiones que nos llevan por localizaciones tan chulas como Asgard o Latveria, y en las que el desarrollo es el clásico de los LEGO: hay palos, hay saltos y sobretodo puzles muy sencillitos, que se basan en usar las habilidades de cada superhéroe. Manejamos a varios en cada misión y podemos alternar su control y jugar a dobles.

→ **PERO LO MÁS CHULO DEL JUEGO** es la parte sandbox que disfrutamos entre misión y misión. Nos movemos por el Nueva York de Marvel, visitando sus lugares emblemáticos y pi-

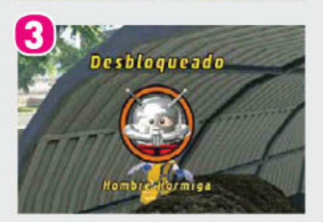
1



2



3



LA VIDA DEL SUPERHÉROE

En *LEGO Marvel Super Heroes* alternamos las 15 misiones de la historia con paseos por una recreación "sandbox" del Nueva York del Universo Marvel. En sus calles podemos realizar multitud de tareas secundarias.

1. EL EQUIPO DEFINITIVO. Cada misión de la historia la protagoniza un grupo determinado de héroes, y podemos alternar su control a voluntad. Usar sus distintos poderes es la clave para avanzar. Una vez superada, puedes rejugar la fase con cualquier personaje que hayas desbloqueado para acceder así a más secretos.

2. NEW YORK, NEW YORK. Disputar carreras con vehículos, ayudar a los ciudadanos, desbloquear la entrada a edificios emblemáticos de Nueva York... anda que no estarás ocupado ni nada en tu vida superheroica.

3. ¡NUEVOS PERSONAJES! La tarea secundaria más molona: acude a la zona indicada en el mapa y realiza una sencilla tarea que no te explican: ¡descúbrela tú! Ah, y luego compra al personaje con el dinero del juego.

Iron Man

El álter ego de Tony Stark es un ejemplo de lo bien que se han trabajado los personajes: tiene varias armaduras, cada una con sus poderes. Incluida la MK42 que vimos en Iron Man 3.

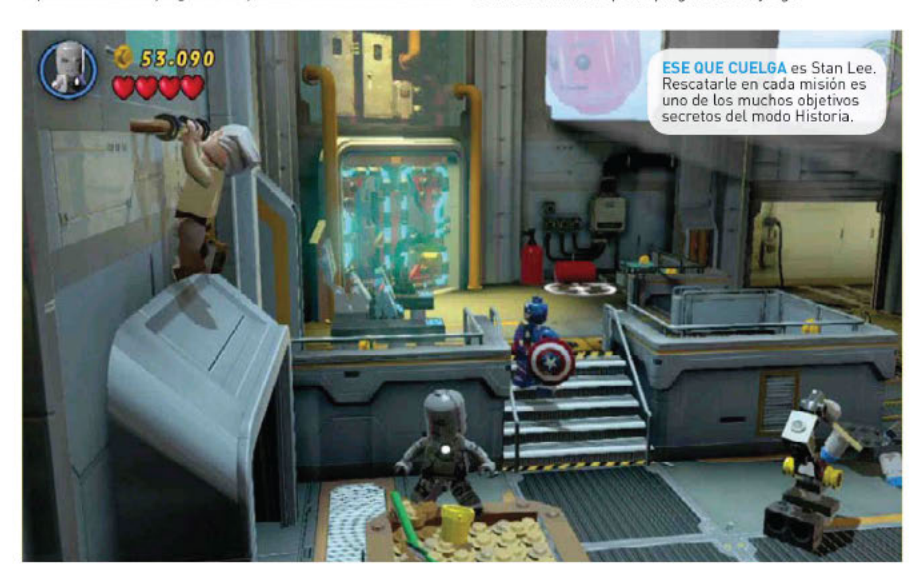




PODEMOS JUGAR A DOBLES toda la aventura. La versión Wii U permite además juego Off-TV y control táctil de los menús.



LAS FIESTAS QUE MONTA TONY STARK son una muestra del sentido del humor que impregna todo el juego.



ESE QUE CUELGA es Stan Lee. Rescatarle en cada misión es uno de los muchos objetivos secretos del modo Historia.

Superpoderes a tutiplén

Los más de 100 héroes y villanos jugables de *LEGO Marvel* se han trabajado al detalle. Cada personaje combina varios poderes (y hay más que nunca), pero lo mejor es que tienen animaciones únicas. Desde las elasticidad de Mr. Fantástico a los brazos del Dr. Octopus, cada personaje es diferente y especial.



EL CAPITÁN AMÉRICA refleja rayos con su indestructible escudo. Solo así podremos superar algunos niveles.



SPIDEY se balancea con su red y se adhiere a las paredes, habilidades que también posee el siniestro Veneno.

AMBIENTACIÓN DE CÓMIC... Y CINE Los chicos de TT Games han hecho un gran trabajo en este aspecto. Los vídeos que preceden las misiones (doblados al castellano) parodian aspectos de cómics y pelis, y en Nueva York hay localizaciones como la Torre Stark o el Edificio Baxter.





lotando cualquier vehículo que encontremos. Es verdad que el control de vuelo no es muy bueno, y la forma de activar algunas tareas secundarias es confusa (hay montones, por cierto). Pero todo se perdona cuando vas desbloqueando personajes para jugar con ellos: disfrutaréis de un auténtico festival de héroes y villanos Marvel, cada uno con sus poderes y pequeños detalles y animaciones personalizadas. Si sois fan de los cómics, os va a encantar.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Los personajes:** montones de héroes y villanos muy bien personalizados.
■ **Nueva York Marvel.** Mola visitar los cuarteles generales de nuestros héroes.

Lo peor

■ **El control de vuelo.** Ascender y descender puede ser un lío. Y no tiene Online.
■ **Perdido en la ciudad.** Al principio, no sabes qué hacer en la parte sandbox.

Alternativas

• **LEGO Batman 2 DC Super Heroes** es su claro precursor. También muy chulo, aunque menos completo.
• **LEGO City Undercover,** más solido como sandbox pero con muchísimo menos carisma.

■ **GRÁFICOS** Escenarios sencillos, pero resultones y personajes muy bien animados. **82**

■ **SONIDO** La B.S.O. a veces se pasa de épica, pero cumple. Doblaje irregular. **78**

■ **DURACIÓN** 12 horas de historia, tres veces más si queréis todos los secretos. **90**

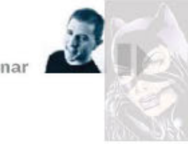
■ **DIVERSIÓN** Si os gusta Marvel, es puro gozo. Y jugarlo a dobles es un gran aliciente. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 87

Valoración

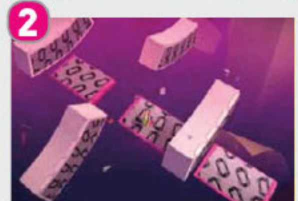
Se mantiene la fórmula LEGO con misiones de desarrollo sencillo y variado y una parte sandbox con más posibilidades que nunca. Bah, olvidad todo esto: hay más de 100 héroes y villanos Marvel que molan muchísimo.

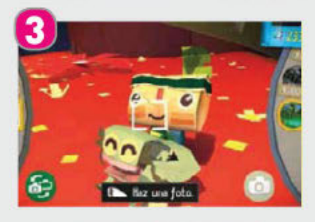
Por Rafael Aznar



7 ■ Aventura ■ Sony ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 29,95 € ■ Ya disponible







UN MENSAJERO DE SELLO TÁCTIL

Iota, el protagonista, es un sobre personificado que debe recorrer un mundo de papel. Para ello, usa todas las funciones de PS Vita:

1. PANTALLAS TÁCTILES. Con la trasera, podemos mover mecanismos, empujar objetos, hacer rebotar a Iota... Con la delantera, desplegamos y movemos plataformas y, sobre todo, realizamos dibujos que se integran en el juego.

2. GIROSCOPIO. Gracias a él, en el tramo final de la aventura podemos mover, rotar y balancear diversas plataformas.

3. CÁMARA. A menudo hay que hacer fotos, tanto al mundo del juego como a Iota (a lo "foto Tuenti") y a nosotros mismos. También se utiliza el micrófono, pero de forma residual.



EL PROTAGONISTA tiene que viajar hasta el sol, donde un Tú (con la cara del jugador), espera con ansia el mensaje que guarda en su cabeza.





LAS HABILIDADES aportan variedad, si bien son exiguas: saltar, rodar y generar viento con un acordeón. También hay calabazas para asustar cuervos y montas en cerdo.

Papiroflexia preciosista de corte efímero

TEARAWAY

Media Molecule, el estudio creador de *Little Big Planet*, ha reabierto su cartapacio de originalidad para aprovechar al máximo las funciones de PS Vita. Sus papeles vuelan...



■ **PS VITA TIENE MUCHO POTENCIAL** para hacer cosas especiales, pero pocos juegos se lo han exprimido hasta ahora. Alejándose del "port" facilón de otros, Media Molecule ha creado una aventura con toques plataformeros que aúna con acierto todos los tipos de control de la consola: joystick clásico, pánel táctil trasero, pantalla delantera, cámara... Lo hace, además, con una ambientación original, en un colorido mundo de papel con zonas realmente variadas.

→ **EL PROBLEMA DEL JUEGO** es que dura menos que un papel bajo la lluvia: unas cinco o seis horas, si bien se puede rejugar para conseguir todos los coleccionables. En buena medida, se debe a la nula dificultad: es raro morir y, cuando se hace, el personaje aparece al instante en el mismo sitio. 

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	65
■ DIVERSIÓN	90

Valoración Es una aventura tan valiente como original. Saca partido a PS Vita, aunque su limitadísima duración deja con ganas de disfrutar más de Iota.

PUNTUACIÓN FINAL 84

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.



PS3 | SAINT SEIYA BRAVE SOLDIER

LOS CABALLEROS del Zodíaco regresan con un juego de lucha 1 vs 1 que recrea diversos arcos de la serie. Escenas muy bien realizas, combates con más profundidad que en PS2...

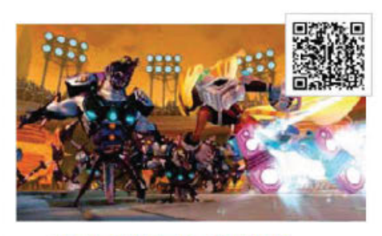
Valoración Un juego dirigido a los fans, aunque tampoco innova y en los vídeos y escenarios peca de simplón... **84**



WII U | Wii FIT U

EL ENTRENADOR de Nintendo se actualiza con nuevas pruebas e incluso un nuevo periférico, el Fit Meter, con el que podrás controlar tus avances cuando no estés con la consola delante.

Valoración Añade nuevas pruebas y el Fit Meter a un título que, si te va el deporte, puede engancharte. **80**



PS3 | RATCHET & CLANK: NEXUS

INSOMNIAC RETOMA el desarrollo de R&C volviendo al estilo de juego conocido: plataformas, acción con armas locas, puzles y momentos hilarantes. Es divertido, pero solo dura 5 horas...

Valoración A pesar de dejar sus buenos momentos, ya no sorprende. Y, además, es muy, muy breve. **79**

PS3 - XBOX 360 | HORA DE AVENTURAS



***¡EXPLORA LA MAZMORRA** porque yo paso!* es una aventurilla de acción con toques de rol que no termina de aprovechar la licencia que le da nombre. Ofrece 100 niveles, pero de ambientación parecida y con mazmorras prácticamente vacías, que solo aprovechan la serie para introducir algunos personajes, guiños y armas. Por lo demás, un juego que puede gustar a los muy fans, pero para el resto... como que no.

Valoración Un juego simplón, a pesar del cooperativo para 4, que no aprovecha la licencia, que peca de repetitivo, vacío y sin el corazón de la serie. Quizá los más "ultrafan" le encuentren la gracia... **55**

PS VITA - 3DS | LEGO MARVEL SUPER HEROES

FRENTE A LAS VERSIONES de sobremesa, la adaptación portátil carece de mundo abierto y solo ofrece una adaptación de los niveles del modo historia y los niveles extra, a los que se han añadido 10 desafíos extra (como destruir X enemigos o encontrar un minikit). Sí, están los más de 100 héroes y villanos, el cooperativo para 2, el doblaje al castellano... pero sigue faltando una de las mejores partes: el mundo abierto.

Valoración Si tienes opción de jugarlo en sobremesa, mejor que mejor, porque en la versión portátil no está presente el mundo abierto, una de las opciones que deja más horas de juego... **84**



PS3 - XBOX 360 | WWE 2K14

ESPECTACULAR, con muchos modos de juego y luchadores que explotan sobre todo la vena retro de la WWE, pero lo cierto es que no innova y sigue arrastrando defectillos del pasado.

Valoración Sin revolucionar, *WWE 2K14* es completo. Con sus opciones y espectacularidad emociona a los fans. **86**



PC | WORLD OF PLANES

CON LA EXPERIENCIA de World of Tanks, Wargaming.net se lanza a la conquista del aire, ofreciendo un potente multijugador, con un control muy bueno... aunque con sus defectos.

Valoración Experiencia de combate aéreo satisfactoria, con online fluido... pero diseñada para pasar por "caja". **83**



PS3-360-PC | WRC4

EL SIMULADOR de rallies de esta temporada ofrece un total de 78 tramos y mejoras de control, aunque técnicamente está algo desfasado y, además, su modo Carrera carece de "vidilla".

Valoración Un simulador que llega algo tarde, aunque su control es bueno y ofrece 78 tramos distintos. **76**

MIRROR OF FATE HD es la aventura de 3DS tal cual, pero con un par de añadidos y alguna mejora gráfica.







LAS TABLAS online y el modo contrarreloj (vencer a todos los jefes seguidos sin recuperar vida) son los nuevos añadidos de esta edición HD de *Mirror of Fate.*

PS3-360  ■ Acción ■ Konami ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 12,99/14,39 € (PS3/X360)

CASTLEVANIA L.O.S. MIRROR OF FATE HD

Apenas medio año después de su debut en 3DS, la lucha del clan Belmont contra Drácula vuelve... pero ahora en HD.

■ **MIRROR OF FATE HD** es el juego de 3DS, tal cual, pero en alta definición y con mejoras HD, con todo lo que ello implica. Ni se han rehecho los modelos, ni se ha tocado el engine gráfico ni nada: solo se ha aumentando la calidad de las texturas, añadido tablas online, un modo contrarreloj y a correr. ¿El resultado? Una buena aventura, que mezcla plataformas, acción, y exploración con el toque *Castlevania*, en la que destacan las composiciones de Oscar Araujo. Pero, como juego HD, se lo podían haber currado más: como en 3DS, en ocasiones da la sensación de que faltan frames y, si hablamos de la adaptación en sí, PS3 se lleva la peor parte, con bordes negros en pantalla y ralentizaciones puntuales (no se dan en 360). Si eres fan de la saga y te lo perdiste en 3DS, se lo perdonarás. Pero si no, mejor quedarse con el recuerdo de 3DS...

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	79
■ SONIDO	89
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	80

Valoración *Mirror of Fate HD* sigue siendo una gran aventura, pero que a pesar de los fallos y añadidos, sigue resultando más disfrutable en 3DS...

PUNTUACIÓN FINAL 80

3DS | ARCADE CLASSICS 3D

3 ■Puzle ■Enjoy Gaming ■1 jugador ■Inglés ■4 €

6 CLÁSICOS ARCADE se reúnen en este pack, con el añadido de tener efecto 3D, aunque sin la "licencia oficial". Así pues, tenemos un clon de *Bejeweled*, otro de *Arkanoid*, un *Asteroids*, *Bust-a-Move*, *Columns* y *Tetris*. Sí, casi todos son puzles. Pero claro, cuando juegos tan basados en encajar piezas se mueven así de mal y con tanta lentitud, la experiencia de juego se vuelve bastante frustrantes.



Para colmo, el efecto 3D, que podría ser su gran reclamo, es uno de los más molestos que hemos podido probar.

Valoración El encanto de los originales no salva una experiencia torpe, mal diseñada y poco atractiva visualmente. **35**

360-PC | THE BRIDGE

3 ■Puzle ■The Quantum Astrophysics Guild ■1 jugador ■Inglés ■9,49 €

LAS ILUSTRACIONES DE ESCHER, en las que los efectos ópticos y el surrealismo son los reyes, han servido de inspiración para este curiosísimo título, que nos propone llegar hasta la puerta de cada nivel a base de jugar con la física, la perspectiva y la gravedad. Rotar el nivel y transformarnos para decidir con qué objetos interactuamos y con cuáles no son nuestras claves para avanzar.



Podemos "rebobinar" el tiempo para resolver algunos errores, pero en cualquier caso es un juego bastaaaante difícil.

Valoración Su particular estética nos ha encantado, pero la curva de dificultad pasa de exigente a frustrante. Para tíos duros. **76**

3DS | BRUNCH PANIC

3 ■Habilidad ■F K Digital ■1 jugador ■Inglés ■3,99 €

UNA IMPETUOSA COCINERA ha de viajar por todo el mundo para encontrar las comidas más deliciosas. El objetivo de cada misión es mezclar los ingredientes que tengamos disponibles para satisfacer las comandas de nuestros clientes. Al principio es sencillo, pero pronto tendremos que tocar ingredientes y desplazarlos a toda pastilla al lugar adecuado. Si lo hacemos bien, podemos obtener puntua-



ciones de tres estrellas y premios para modificar la estética de nuestra partida. Por cierto, no tiene efecto 3D.

Valoración Su mecánica es simplota a rabiar y su apartado técnico es solo cumplidor, pero resulta simpático y entretenido. **65**

PS3-360-PC | FINAL EXAM

16 ■Acción ■Mighty Rocket Studio ■De 1 a 4 jugadores ■Castellano (Textos) ■8,99 €

LOS ZOMBIS HAN AGUADO LA FIESTA de un grupo de estudiantes, que ahora han de avanzar en niveles tipo beat 'em up para dar cera a esos indeseables. Cada uno de los 4 personajes tiene sus puntos fuertes (están el resistente, el ágil...) y, además, podemos usar armas para disparar en un radio de 360 grados. Hay algún que otro puzle sencillito (pulsar botones y cosas así) que, la ver-



dad, rompe bastante el ritmo. Tranquilos, en seguida vuelven monstruos a la carga para atacar a nuestros héroes.

Valoración Los puzles están algo forzados y ralentizan, pero el resto resulta muy entretenido, sobre todo en multijugador. **74**

PS3-360
MAGRUNNER: DARK PULSE

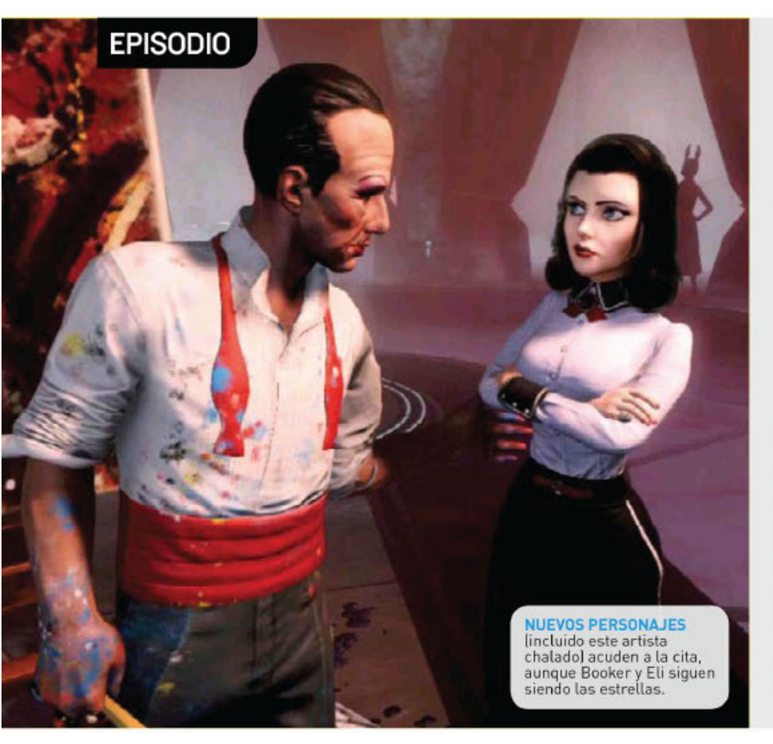
16 ■Acción/Puzle ■Frogwares ■1 jugador ■Inglés ■9,49 €

AL MÁS PURO ESTILO PORTAL, hemos de resolver puzles especiales a base de mover bloques a distancia. Esta vez, la gracia está en el magnetismo. En función del color que asignemos a los bloques, estos se atraen o repelen, así que hemos de usar la característica para despejar nuestro camino hacia el final de cada nivel. Las que al principio parecían unas pruebas científicas sin importancia, acaban derivando en una situación caótica en la que se ven involucrados... ¡alienígenas! A medida que avanza el juego, los puzles se van volviendo más y más complejos, aunque la curiosa historia nos mantiene atentos.

Valoración Un buen sistema de juego y un argumento curioso, aunque la curva de dificultad es algo irregular a veces. **85**



EPISODIO



NUEVOS PERSONAJES (incluido este artista chalado) acuden a la cita, aunque Booker y Eli siguen siendo las estrellas.

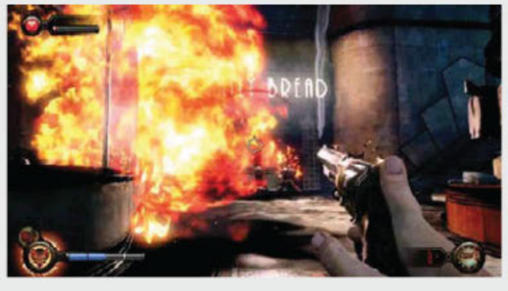
BIOSHOCK INFINITE

PS3-Xbox 360 - PC | 14,99 €

Panteón Marino

LA HISTORIA DE BOOKER Y ELIZABETH pasa a un nuevo escenario: Rapture, la ciudad de los dos primeros Bioshock. Allí, el protagonista ha de buscar a una niña mientras contempla cómo la cordura de la ciudad se desmorona. Se mezclan elementos de los primeros juegos (la ciudad, los splicers) con los de Infinite (aerocarriles, desgarros). Usamos un nuevo plásmido (Anciano invernal) y el arma microondas, que desintegra a los enemigos. La historia gustará a los fans de la saga, aunque solo trae voces en inglés y su precio es alto para apenas 3 horas.

VALORACIÓN ★★★★☆



MAPAS



CIVILIZATION V

PC

Precio: 4,49 € (cada pack)

Continentes y Naciones

TRES AÑOS DESPUÉS de su lanzamiento, este grande de la estrategia sigue recibiendo material. Dos packs de mapas acaban de llegar, aunque ya podrían haberse incluido en la expansión que salió hace cuatro meses.

VALORACIÓN ★★★☆☆



CANCIONES



ROCKSMITH 2014

PS3-360-PC | 11,99 € - 31 MB

Iron Maiden

LA NUEVA ENTREGA del título que nos enseña a tocar la guitarra ha venido acompañada de varios temas de grupos diversos, entre los que destaca un set de cinco canciones de los Iron Maiden (con The Number of the Beast y Run to the Hills entre otras). Calidad musical, pero a un precio muy alto.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



GRID 2

PS3-360-PC | Desde 7,99 € - 162 MB

Paquete Spa

CUATRO RUTAS del histórico circuito belga de Spa, el Aston Martin V12 Zagato N24 y el BMW Z4 GT3 son las nuevas incorporaciones que añade este DLC al juego de velocidad de Codemasters, objetivamente interesantes, si bien su excesivo coste lo desaconseja para los que solo busquen echar unas carreras.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

CANCIONES



Wii KARAOKE U

Wii U | Desde 1,99 € (alquiler temporal)

62 novedades

MUY FUERTE ha comenzado el servicio de karaoke de Nintendo. A los más de 1.700 temas que ya hay disponibles, se acaban de sumar 62 más, con canciones como Wrong de Depeche Mode, Lovers in Japan de Coldplay o Farewell de Rihanna. No sale barato, aunque se agradece el esfuerzo por aumentar la biblioteca.

VALORACIÓN ★★★☆☆

ESCENARIOS



ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 2

PS3 | 2,99 € (cada uno) - 500 KB

Lugares de batalla

UN PAR DE MESES han tardado en ser editados los primeros DLCs para el juego de Namco Bandai. Se trata de dos escenarios de combate (llamados Smoker y Law y Shichibukai y Moria) que nos dan otra oportunidad más para "repartir" de lo lindo, a cambio de un coste elevado en relación a su duración.

VALORACIÓN ★★☆☆☆



DEMOS



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

A finales de febrero tendremos entre nosotros la conclusión de la trilogía desarrollada por la gente de MercurySteam, cuya última entrega acaba de recibir una demo en exclusiva para los compradores de la edición que incluye los dos primeros capítulos. Dura algo más de veinte minutos y en ella controlamos a un Gabriel Belmont desbocado y sin piedad con sus enemigos, mientras recorremos unos escenarios al estilo *God of War*, tanto por su decoración como por lo que podemos hacer en ellos.



KINECT SPORTS RIVALS

Disponible desde el día de salida de Xbox One, la entretenida versión de prueba del título de Rare (que será editado en primavera) nos da la posibilidad de participar en su minijuego de motos de agua, además de recibir desafíos mensualmente hasta que el juego llegue a las tiendas.



PAYDAY 2

El popular juego de atracos ha recibido su demo un tanto tarde (dos meses después del lanzamiento). En ella podéis comprobar que se trata de un título con un acabado técnico limitado y un tanto anticuado, aunque bastante divertido al participar con tres jugadores más.

MULTIMEDIA



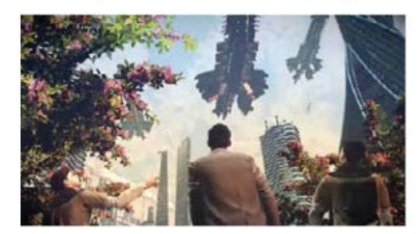
DRIVECLUB

Sony no deja de publicar videos de su más que prometedor (y retrasado a principios de 2014) juego de carreras. Su aspecto ha ido a mejor desde que se anunció, reflejando hoy día un nivel a la altura de los grandes del género.



MARIO PARTY: ISLAND TOUR

Tras el retraso que ha sufrido la versión europea de este título, Nintendo nos ha obsequiado con un video en el que vemos algunos de los nuevos ochenta minijuegos y siete tableros que llegarán a 3DS en algún momento de 2014.



RYSE: SON OF ROME

Acaba de llegar al mercado junto a Xbox One, precedido de un montón de trailers cargados de detalles de todo tipo. Muy interesantes son las escenas sacadas de su jugabilidad, en las que el sistema de combate es el protagonista.

KILLZONE SHADOW FALL

Ante el lanzamiento de PS4 y del (posiblemente) mejor juego de su catálogo inicial, nos ha llegado un tráiler que nos cuenta algo más de la historia. Además, es la primera vez que escuchamos su meritorio doblaje al castellano.

NOTICIAS

MOVIMIENTO EN FINAL FANTASY XIV

Su relanzamiento sigue gozando de buena salud. Además de haber superado el millón y medio de suscriptores, se ha confirmado que la beta para PlayStation 4 dará comienzo el 22 de febrero. Igualmente, la primera actualización de contenido llegará a finales de diciembre, con mejoras como el PvP y el housing, y la esperada app para Android ya está disponible.



BATTLEFIELD 4 EMPAQUETADO

Ya tenemos confirmación de las fechas de los primeros packs de contenido del shooter de Electronic Arts. China Rising debutará el 3 de diciembre para los usuarios Premium, y dos semanas después estará disponible para todos los demás. Por su parte, Second Assault tiene exclusiva temporal en Xbox One, estando disponible desde el día de salida de la consola y sin fecha concreta para el resto de sistemas. Cada uno de los paquetes contendrá cuatro mapas, si bien los de este último serán un rediseño de los más populares de *Battlefield 3*.

EXCLUSIVA ETERNA

Ubisoft ha confirmado que el DLC de Aveline, anunciado en su día como exclusiva temporal de las versiones para PS3 y PS4 de *Assassin's Creed IV: Black Flag*, finalmente no se lanzará en el resto de sistemas. Dado que *Watch Dogs* se encuentra en una situación similar, los rumores indican que correrá la misma suerte.

WOW SIGUE VIVO

Warlords of Draenor es la recientemente anunciada nueva expansión de *World of Warcraft*. Debutará en 2014, y traerá la subida hasta el nivel 100 y nuevas zonas a explorar.

La web del mes



VUELVE UN GRANDE

www.oddworld.com

Oddworld: Abe's Oddysee fue uno de los mejores títulos que disfrutamos en PlayStation hace ya dieciséis años, y ahora está a punto de lanzarse un remake que tiene una pinta tremenda. En su web podéis ver material diverso.



TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Posición anterior	Meses en lista
1	GTA V	PS3 - XBOX 360	1	3
2	The Last of Us	PS3	2	6
3	Assassin's Creed IV: Black Flag	PS3 - 360 - Wii U - PS4 - ONE - PC	- (!)	1
4	Beyond: Dos almas	PS3	3	2
5	Batman Arkham Origins	PS3 - 360 - Wii U - PC	- (!)	1
6	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC	8	10
7	Rayman Legends	PS3 - XBOX 360 - Wii U - Vita - PC	7	2
8	Pokémon X / Y	3DS	4	2
9	FIFA 14	PS3 - 360 - PS4 - ONE - PC	- (!)	1
10	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC	9	9

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

(!) NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS

1 Watch Dogs
PS3 - XBOX 360 - Wii U
PC - PS4 - XBOX ONE
El "sandbox" de Ubisoft sigue en la mente de todos, pese a su retraso. Puede ser uno de los grandes del próximo año.
FECHA: PRIMAVERA 2014

2 Metal Gear V: Phantom Pain
PS3 - 360 - PS4 - ONE
Ya se ha anunciado que su prólogo, *Ground Zeroes*, saldrá en primavera, para amenizar la larga espera.
FECHA: 2014

3 Destiny
PS3 - XBOX 360 - PS4
XBOX ONE
Bungie se labró un nombre con la saga *Halo*, y su nueva IP apunta a ser igual de buena que la del Jefe Maestro.
FECHA: 2014



4 Tom Clancy's: The Division
PS4 - XBOX ONE
Esta combinación de disparos en tercera persona y rol promete dejarnos anonadados con su gran apartado técnico.
FECHA: 2014

5 Castlevania: Lord of Shadow 2
PS3 - XBOX 360 - PC
El estudio español Mercury Steam pondrá fin a su trilogía de *Castlevania* con este juego, protagonizado por Drácula.
FECHA: 27 DE FEBRERO

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

La valoración de Hobby Consolas (nº 268) fue de 89.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Se echa de menos el credo
Christian Berrocal

"Es muy variado y el mapa es bastante grande, aunque las batallas navales cansan y el online es igual de malo que en anteriores entregas".

NOTA **92**



Asesinos del Caribe
Andrés Macho

"Un protagonista con carisma, las exóticas islas del Caribe, libertad para navegar, la Hermandad... No se puede pedir más".

NOTA **92**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (REVISTA LÍDER EN ESPAÑA)	Famitsu (REVISTA LÍDER EN JAPÓN)	IGN (WEB LÍDER EN REINO UNIDO)	Game Informer (REVISTA LÍDER EN EE.UU.)	Gamespot (WEB LÍDER EN EE.UU.)	Edge (REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO)
1	GTA V PS3 - XBOX 360	98	99/100 "Una obra de arte, la más importante en lo que va de siglo"	40/40 No disponible	10/10 "Es tremendamente divertido y marca un punto de referencia"	9,75/10 "Su enorme mundo abierto es un auténtico regalo"	9/10 "El diseño de su mundo abierto abre muchas vías"	10/10 "Manda un mensaje intimidatorio al resto de la industria"
2	Zelda: Wind Waker HD Wii U	90	91/100 "La obra maestra de Gamecube vuelve y deslumbra a 1080p"	-/40 No disponible	9,8/10 "Uno de los mejores de la historia, en versión definitiva"	9,25/10 "Es incluso mejor de lo que se pudiera recordar"	8/10 "Una encantadora revisión de un clásico atemporal"	-/10 No disponible
3	Pokémon X Pokémon Y 3DS	88	94/100 "Un océano de novedades que revoluciona la saga"	39/40 No disponible	9/10 "Una exitosa transición a los mundos tridimensionales"	8,75/10 "No era tan divertido desde las ediciones Plata y Oro"	8/10 "Una grata evolución para esta ya longeva saga"	8/10 "Un delicioso mensaje para una nueva generación"
4	A. Creed IV: Black Flag PS3 - 360 - Wii U - PC	87	89/100 "Aporta novedades de sobra para seguir enganchando"	-/40 No disponible	8,5/10 "Fantástica secuela que da total libertad para divertirse"	8,25/10 "Sufre con algunas olas, pero no logran hundir el barco"	9/10 "Un vibrante mundo lleno de razones para explorarlo"	9/10 "Su componente de libertad se extiende a todas sus partes"
5	Battlefield 4 PS3 - XBOX 360 - PC	85	89/100 "Su multijugador es enorme y el realismo asusta"	-/40 No disponible	8,5/10 "La destrucción es un gran añadido, pero es imperfecta"	8,75/10 "No supone un gran avance, pero el online ha mejorado"	8/10 "Su multi es genial, aunque la campaña es muy secundaria"	-/10 No disponible
6	Call of Duty Ghosts PS3 - 360 - Wii U - PC	83	87/100 "Es un gran shooter, pero sufre el agotamiento de la saga"	37/40 No disponible	8,8/10 "Es el mismo perro de siempre, pero con nuevos trucos"	8/10 "Un fresco reinicio, pero la sensación resulta familiar"	8/10 "Ofrece un gran equilibrio entre lo familiar y lo nuevo"	7/10 "Ha perdido la ocasión de aprovechar la nueva generación"
7	WWE 2K14 PS3 - XBOX 360	78	86/100 "Sin ser revolucionario, es un juego muy completo"	-/40 No disponible	8,7/10 "Celebra el pasado del wrestling mientras mira al futuro"	8/10 "Tiene fallos, pero se disfruta mucho de sus peleas"	6/10 "Rezuma nostalgia, pero el control no es muy convincente"	-/10 No disponible
8	Beyond: Dos almas PS3	77	91/100 "Un ejemplo más de cómo ser original en esta industria"	38/40 No disponible	6/10 "Es ambicioso, pero las decisiones son instrascendentes"	7,75/10 "Tiene emoción, pero es tan fascinante como frustrante"	9/10 "Te enamorarás de la protagonista y su extraordinaria vida"	5/10 "El jugador acaba convertido en un mero espectador"
9	Batman Ark. Origins PS3 - 360 - Wii U - PC	75	92/100 "Una gran aventura, aunque muy similar a *Arkham City*"	-/40 No disponible	7,8/10 "Supone un bajón en la saga, pero, aun así, es bueno"	8,5/10 "Tira de lo mismo que Rocksteady, pero sin innovación"	6/10 "Es muy predecible y no se atreve a dar otro paso en la saga"	6/10 "Es un buen juego, pero podría decirse que tiene dos años"
10	Batman A. O. Blackgate 3DS - PS Vita	66	80/100 "La fórmula de los Metroidvania le encaja a la perfección"	-/40 No disponible	7,4/10 "Buena ampliación de la saga, pero por debajo de lo esperado"	6/10 "Se le ven las costuras a medida que la aventura avanza"	5/10 "Empieza bien, pero se desinfla hora a hora, jefe a jefe"	-/10 No disponible

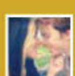
Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Disfrute por tierra y mar
David Pons

"La ambientación y las novedades son buenísimas, aunque las dinámicas son repetitivas y la IA es la misma de siempre".

NOTA 90



La mejor vida que hay
Gema María Sanz

"Pese a ser una saga anual, con el nuevo protagonista y el toque pirata, ha sabido retomar el espíritu que nos gustó tanto con Ezio Auditore".

NOTA 90



Para fans y caribeños
Javier Tovar

"Pule los fallos de otras entregas, aunque sigue resultando más de lo mismo. La ambientación pirata es, sin duda, lo mejor del juego".

NOTA 85



Poco queda del credo
Mario Zarco

"Ubisoft ha olvidado lo importante que es respetar a una saga. Se echa de menos a Altaïr y la historia del credo. Como *AC*, no vale nada".

NOTA 70

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

BATTLEFIELD 4





LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PS3



Imprescindibles

Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 GTA V	99	59,95 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Uncharted 3	96	19,95 €
4 Red Dead Redemption	96	19,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6 The Last of Us	95	69,95 €
7 Bioshock Infinite	95	29,95 €
8 Gran Turismo 5	95	19,95 €
9 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
10 CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €

El juego del mes

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Más de 150 personajes de los cómics de Marvel se convierten en piezas de Lego en este genial título, seguramente el más vasto y cuidado de cuantos ha visto la saga a lo largo de los últimos años. Es un "crossover" de postín.

360



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 GTA V	99	59,95 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Red Dead Redemption	96	19,95 €
4 Bioshock Infinite	95	29,95 €
5 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
6 CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €
7 Gears of War 3	94	19,95 €
8 Halo 4	94	29,95 €
9 Forza Motorsport 4	94	19,95 €
10 FIFA 14	94	69,95 €

El juego del mes

CALL OF DUTY GHOSTS

Como cada dos años, el estudio Infinity Ward ha retomado las riendas de la saga bélica más prolífica de esta generación. Su espectacular campaña y su frenético multijugador garantizan decenas de horas de diversión.

3DS



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Pokémon X / Y	94	44,95 €
3 Zelda: A Link Between... !	94	39,95 €
4 Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
5 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
6 Fire Emblem Awak.	93	44,95 €
7 Animal Crossing: NL	93	39,95 €
8 Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
9 Prof. Layton y el Legado... !	93	44,95 €
10 Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €

El juego del mes

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Tras el "remake" que fue *Ocarina of Time 3D*, Link ha hecho su debut exclusivo en 3DS con esta secuela del mítico *A Link to the Past*. Los viajes entre Hyrule y Lorule se convierten en una de las mejores opciones de la portátil.

PS VITA



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4 Dragon's Crown	92	39,95 €
5 A. Creed III: Liberation	91	29,95 €
6 Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7 Little Big Planet	90	19,95 €
8 Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9 Need for Speed: MW	90	39,95 €
10 Killzone Mercenary	90	39,95 €

El juego del mes

TEARAWAY

Iota, un mensajero con cabeza de carta y cuerpo de papel, es el protagonista de esta original aventura de Media Molecule, los creadores de *Little Big Planet*. Es uno de los títulos que mejor han sabido aprovechar, hasta el momento, las gigantescas capacidades táctiles de PS Vita.

Wii U



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
2 Rayman Legends	93	49,95 €
3 Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
4 Super Mario 3D World !	92	59,95 €
5 New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
6 The Wonderful 101	92	47,95 €
7 Mass Effect 3	92	39,95 €
8 Lego City Undercover	91	59,95 €
9 Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
10 Pikmin 3	90	47,95 €

El juego del mes

SUPER MARIO 3D WORLD

Tras el estreno bidimensional que fue New *Super Mario Bros U* hace un año, Mario, Luigi, Peach y Toad han hecho su debut tridimensional en Wii U con este plataformas, que permite el cooperativo para cuatro usuarios.

PC



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Diablo III	98	39,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €
3 Batman Arkham City	98	31,95 €
4 StarCraft II	98	39,95 €
5 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6 StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7 Mass Effect 3	96	19,95 €
8 The Witcher 2	96	29,95 €
9 Bioshock Infinite	95	29,95 €
10 Total War Rome II	95	54,95 €

El juego del mes

BATTLEFIELD 4

El shooter bélico de DICE da lo mejor de sí en el multijugador, en especial en PC, una plataforma que, igual que PS4 y Xbox One, admite hasta 64 usuarios simultáneos, en contraste con los 24 de PS3 y Xbox 360. La lástima es que la campaña, que nos lleva hasta Asia, flojea un poco.

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS...

de trasfondo papelero

La papiroflexia es un auténtico arte y ha jugado un gran papel en el mundo de los videojuegos: origamis, periódicos, recortes...



PS3 19,95 €

1 HEAVY RAIN

La aventura de Quantic Dream se ha convertido en uno de los juegos de culto de la generación que ya se acaba. En ella, debíamos seguir el rastro de un criminal en serie conocido como "el asesino del origami", cuyo modus operandi incluía siempre el hecho de dejar una palomita de papel junto a sus víctimas, siempre niños de corta edad. Su sistema de QTE no tiene parangón.



3DS 39,95 €

2 THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN...

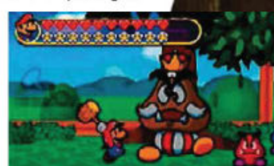
Una de las grandes características del nuevo *Zelda* para 3DS es la capacidad de Link para convertirse en papel, adosarse a la pared y colarse por diversas grietas.



PS Vita 29,95 €

3 TEARAWAY

Media Molecule ha trasvasado toda la magia de *Little Big Planet* a este nuevo título, protagonizado por un esmirriado cartero que debe atravesar un peculiar mundo fabricado totalmente de papel.



Nintendo 64 Descatalogado

4 PAPER MARIO

El fontanero de Nintendo es uno de los personajes más polivalentes del mundillo. Lo mismo le da saltar que conducir, hacer deporte o meterse en un juego de rol con gráficos de papel.



Mega Drive - SNES - GB Descatalogado

5 PAPERBOY 2

Montar en bicicleta y repartir periódicos al mismo tiempo nunca había sido tan difícil. Por la calle, aparecían carritos desbocados, perros callejeros, neumáticos rodantes, skaters, abejas...

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	GTA V	PS3
2	The Last of Us	PS3
3	Zelda: A Link Betw.	3DS
4	Assassin's Creed IV	360
5	Bioshock Infinite	360
6	S. Mario 3D World	Wii U
7	Zelda: Wind Waker	Wii U
8	Forza Motorsport 5	One
9	Ryse	One
10	Batman Ark. Origins	PS3

Alberto Lloret

1	Zelda: A Link...	3DS
2	Dead Rising 3	One
3	Killzone: Shadow Fall	PS4
4	S. Mario 3D World	Wii U
5	GTA V	360
6	Batman Ark. Origins	360
7	The Last of Us	PS3
8	Dragon's Crown	PS Vita
9	Resogun	PS4
10	Battlefield 4	PC

David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Battlefield 4	PS3
3	Call of Duty Ghosts	PS3
4	Metal Gear Solid 4	PS3
5	The Last of Us	PS3
6	Skyrim	PS3
7	Red Dead Redempt.	PS3
8	Zelda: Wind Waker	Wii U
9	Batman Ark. Origins	PS3
10	Beyond: Dos almas	PS3

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Assassin's Creed IV	PS4
7	Heavy Rain	PS3
8	The Last of Us	PS3
9	Killer Instinct	One
10	Dead Rising 3	One

1	**GTA V** PS3 - XBOX 360
2	**The Last of Us** PS3
3	**Dead Rising 3** XBOX ONE
4	**Batman Ark. Origins** PS3 - 360 - Wii U - PC
5	**Zelda: A Link Between...** 3DS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

Así fueron... LOS LANZAMIENTOS

Con PS4 y Xbox One recién llegadas a las tiendas, llega la hora de echar un vistazo al pasado y repasar los principales lanzamientos de consolas que han salido en España, repasando desde su fecha de lanzamiento a algunas anécdotas relacionadas con su puesta de largo. Y son casi 40 en total... ¿listos para un viaje al pasado?



ATARI VCS/2600

- **Fecha de lanzamiento:** 1978
- **Precio inicial:** alrededor de 30.000 pesetas
- **Ventas totales en Europa:** dato no disponible
- **Ventas en todo el mundo:** dato no disponible
- **Juego de lanzamiento incluido:** *Combat*
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 4000-5000 pesetas
- **El dato:** la consola llegó a España solo un año después del lanzamiento en Estados Unidos, a través de la compañía malagueña AUDALEC. Al lanzarse el siguiente modelo, Atari 5200, el modelo VCS se rebautizó a 2600, al tiempo que se revisó el diseño y se eliminó su acabado con detalles de madera por el plástico negro del modelo más extendido que todos recordamos... Audalec también se encargó de importar y traducir los manuales de los primeros juegos de Atari 2600.

MASTER SYSTEM

- **Fecha de lanzamiento:** septiembre de 1987
- **Precio inicial:** 39900 ptas
- **Ventas totales en Europa:** 6,5 millones
- **Ventas en todo el mundo:** dato no disponible
- **Juego de lanzamiento incluido:** *Hang On* (Sega Card)
- **Precio de los juegos:** 5000-10000 pesetas
- **El dato:** a pesar de ser posterior que NES, llegó al mercado español dos meses antes que la consola de 8 bits de Nintendo. En Europa no funcionó mal, aunque en EE.UU. y Japón, Nintendo era sinónimo de videojuego, arrinconando a la competencia de una forma brutal. Con Sega aún no afincada en España, la cadena de centros comerciales El Corte Inglés fue uno de los principales impulsores del sistema, como hiciera también con los microordenadores de la época.



MEGA DRIVE

- **Fecha de lanzamiento:** noviembre de 1990
- **Precio inicial:** 39900 ptas
- **Ventas totales en Europa:** 8 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 41 millones (incluyendo Nomad y otras versiones)
- **Juego de lanzamiento incluido:** *Altered Beast*
- **Precio de los juegos:** entre 5400-8490 pesetas.
- **El dato:** en EE.UU. se lanzó con el nombre de Génesis porque no pudieron reservar los derechos de esa marca. A España llegó dos años después de su debut japonés, de la mano de la aún jovencísima SEGA España, (antes, SEGA era distribuida por Virgin Mastertronic a nivel europeo y Proein en España). Estuvo casi un año sin competencia en los 16 bits...

NEO GEO

- **Fecha de lanzamiento:** finales de 1991
- **Precio inicial:** 79990 pesetas
- **Ventas totales en Europa:** dato no disponible
- **Ventas en todo el mundo:** dato no disponible
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Fatal Fury*
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 24990-79990 pesetas.
- **El dato:** la consola fue distribuida inicialmente por la empresa zaragozana LASP, que incluso ofreció un servicio de "intercambio" de juegos por 5000 pesetas. En mayo de 1993, la distribución pasó a manos de Siscomp, también en Zaragoza, que impulsó un poco más las ventas de la consola. Pese a su innegable calidad, no acabó de triunfar por los elevadísimos precios.

SUPER NES

- **Fecha de lanzamiento:** 1 de junio de 1992
- **Precio inicial:** 29990 ptas
- **Ventas totales en Europa:** 8,15 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 49,10 millones
- **Juego de lanzamiento incluido:** *Super Mario World*
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 10000-15000 pesetas.
- **El dato:** si NES fue distribuida por Spaco, SNES nos llegó a través de Erbe, el coloso nacional de la distribución. El eslogan utilizado en España fue "El cerebro de la bestia" y la consola fue todo un éxito, gracias en parte a que seguía la gran tradición de incluir un juego con la consola, ni más ni menos que el inimitable *Super Mario World*. Ahí es nada...

DE OTRAS CONSOLAS



NES (NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)

- **Fecha de lanzamiento:** noviembre de 1987
- **Precio inicial:** 30.000 ptas
- **Ventas totales en Europa:** 8,5 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 62 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Super Mario Bros* (incluido en algunos bundles con la consola)
- **Precio de los juegos:** entre 8000-10000 pesetas.
- **El dato:** Spaco se encargó de la distribución exclusiva de NES en España entre 1987 y 1990, período en el que se vendieron más de 1 millón de consolas y más de 5 millones de juegos. En un primer momento, la consola llegó a través de importaciones y, de nuevo, se podían encontrar en El Corte Inglés. En 1993, Nintendo se estableció en España.

TURBOGRAFX 16

- **Fecha de lanzamiento:** 1990-1991
- **Precio inicial:** 18900 ptas
- **Ventas totales en Europa:** dato no disponible
- **Ventas en todo el mundo:** dato no disponible
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Blazing Lasers*
- **Precio de los juegos:** 5500-6900 pesetas.
- **El dato:** el lanzamiento de TurboGrafx-16 fue un poco desastre en España. En una primera etapa, se importó de otros países europeos (donde comenzó a distribuirse en 1990). En 1992 se podía encontrar en Centro Mail y en El Corte Inglés y aunque tuvo distribución oficial, su presencia fue muy reducida, en gran parte por a la voraz competencia con SNES y Megadrive, que ya estaban asentadas en el mercado.

PHILIPS CDI

- **Fecha de lanzamiento:** 1992
- **Precio inicial:** más de 50000 ptas (según el modelo)
- **Ventas totales en Europa:** 570000
- **Ventas en todo el mundo:** dato no disponible
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Sandy's Circus Adv.*
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 6990 pesetas
- **El dato:** en un intento de destronar al VHS, Phillips (con la ayuda de Sony) creo el estándar "CD Interactivo" o CD-I, con el que juegos, películas en formato S-VCD y programas educativos se podían disfrutar en la televisión y con mejor calidad. Phillips dio facilidades para que otros fabricantes lo adoptaran, pero nunca llegó a despegar (quizá por su alto precio). ¿Lo más extraño? Tiene 3 juegos de la saga *Zelda*...







NEO GEO CD

- **Fecha de lanzamiento:** 20 de noviembre de 1994
- **Precio inicial:** 84.900 ptas
- **Ventas totales en Europa:** dato no disponible
- **Ventas en todo el mundo:** dato no disponible
- **Juego de lanzamiento incluido:** *Fatal Fury 3*
- **Precio de los juegos:** 9400-10900 pesetas.
- **El dato:** a España no llegó el primer modelo de Neo Geo CD, con carga frontal, sino una segunda revisión, menos "elegante", con tapa superior de plástico (y sin motor). La gracia de Neo Geo CD es que intentó aprovechar el más económico formato CD para resultar más asequible frente a los cartuchos (aunque había tiempos de carga). El precio de lanzamiento fue muy alto y bajó rápidamente a las 52000 pesetas.

3DO (GOLDSTAR)

- **Fecha de lanzamiento:** octubre de 1995
- **Precio inicial:** 69990 ptas
- **Ventas totales en Europa:** dato no disponible
- **Ventas en todo el mundo:** dato no disponible
- **Juego de lanzamiento incluido:** *FIFA Soccer 96*
- **Precio de los juegos:** entre 9000-12000 pesetas.
- **El dato:** 3DO fue una consola creada por The 3DO Company, que tuvo distintos modelos fabricados por Panasonic, Sanyo o Goldstar entre 1993 y 1994. En esos años, en España, se encontró solo de importación. De forma oficial solo llegó en 1995, y más concretamente, el modelo de Goldstar. Pero la lucha entre PlayStation y Saturn ya estaba en marcha, por lo que quedó en un segundo plano desde el principio...

ATARI JAGUAR

- **Fecha de lanzamiento:** abril de 1995
- **Precio inicial:** 39990 ptas
- **Ventas totales en Europa:** dato no disponible
- **Ventas en todo el mundo:** dato no disponible
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Cybermorph*
- **Precio de los juegos:** cerca de 8000-10000 pesetas.
- **El dato:** España fue uno de los últimos países a los que llegó Jaguar, que llevaba ya más de un año a la venta en USA y algunos meses en Europa. El Corte Inglés fue uno de los principales impulsores para traer la consola a España, que nunca llegó a contar ni con el respaldo del público ni con un catálogo para posicionarse bien antes del lanzamiento de PlayStation y Saturn. Desapareció muy rápido de las tiendas.



PLAYSTATION

- **Fecha de lanzamiento:** 29 de septiembre de 1995
- **Precio inicial:** 59.995 pesetas
- **Ventas totales en Europa:** 37 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 105 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Ridge Racer*
- **Precio de los juegos:** aprox. 6990-8990 ptas.
- **El dato:** el primer modelo de PlayStation incluía aún toma de antena y entradas independientes para el vídeo y el audio (los cables de 3 colores). En posteriores revisiones se eliminaron y se introdujo el ya clásico conector multi AV de PlayStation. Las creativas campañas de publicidad, orientadas a un público más "mayor", fueron también clave en su arranque...

SATURN

- **Fecha de lanzamiento:** 7 de julio de 1995
- **Precio inicial:** 79990 ptas
- **Ventas totales en Europa:** 2 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 9,5 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Virtua Fighter*
- **Precio de los juegos:** entre 8000-10000 pesetas.
- **El dato:** con la consola ya a la venta, el 21 de julio la máquina se presentó a la prensa en el hotel Santo Mauro de Madrid. Uno de los atractivos de esta presentación fue la intervención "estelar" de Belén Rueda y Gomaespuma. Las propias campañas de publicidad de lanzamiento no vaticinaban nada bueno: una momia y el slogan "mira, escucha y siente la realidad".

NINTENDO 64

- **Fecha de lanzamiento:** 14 de marzo de 1997
- **Precio inicial:** 34990 ptas
- **Ventas totales en Europa:** 6,3 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 33 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Super Mario 64*
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 9900-12990 pesetas.
- **El dato:** fue la última consola de Nintendo de sobremesa en utilizar los cartuchos como soporte. Su promoción fue bastante agresiva ("¿Superior? No hay nada superior") era un claro mensaje para su rival directo, PlayStation, que vendió considerablemente más en España y el resto del mundo.



XBOX

- **Fecha de lanzamiento:** 14 de marzo de 2002
- **Precio inicial:** 479 €
- **Ventas totales en Europa:** 7,2 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 24,6 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Halo*
- **Precio de los juegos:** 69 euros
- **El dato:** fue la primera consola en incluir un disco duro interno de serie, exactamente de 8 GB, un tamaño con el que, hoy día, apenas podríamos instalar un disco de Xbox 360 entero. Bajó de precio (la friolera de 180 euros) el 20 de abril de 2002, apenas un mes después del lanzamiento, debido a la fría acogida.



XBOX 360

- **Fecha de lanzamiento:** 2 de diciembre de 2005
- **Precio inicial:** 299,99-399,99 €
- **Ventas totales en Europa:** 24,7 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 78,85 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Project Gotham 3*
- **Precio de los juegos:** 70 €
- **El dato:** la consola se lanzó en dos versiones distintas, una "Core" sin disco duro (que con modificaciones pasó luego a llamarse Arcade) y una "Premium" con disco duro de 20 Gb, que actualmente se llama Elite.



Wii

- **Fecha de lanzamiento:** 9 de diciembre de 2006
- **Precio inicial:** 249,99 €
- **Ventas totales en Europa:** 33,4 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 100 millones
- **Juego de lanzamiento incluido:** *Wii Sports*
- **Precio de los juegos:** 49,90-59,90 €
- **El dato:** sobre el papel, España era el último páis de Europa en lanzarse la consola por ser el día de lanzamiento "oficial" (8 de diciembre) festivo en Madrid. Pero, una vez más, algunas tiendas prefirieron adelantarse y se pudo encontrar la consola el día 5, justo antes del puente. Se agotó en el lanzamiento.

LAS PORTÁTILES



GAME BOY

- **Fecha de lanzamiento:** diciembre de 1990
- **Precio:** 14900 ptas
- **Ventas totales en Europa:** 40 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 118,7 millones
- **Juego de lanzamiento incluido:** *Tetris*
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 3900-4400 ptas.
- **La curiosidad:** Tuvo múltiples revisiones (Pocket, Light, Color...), pero no todas llegaron aquí.



TURBO EXPRESS

- **Lanzamiento:** 1990-1991 **Precio:** cerca de 49900 ptas
- **Ventas totales en Europa:** dato no disponible
- **Ventas en todo el mundo:** dato no disponible
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** Bonk
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 8000-10000 ptas.
- **La curiosidad:** Su alto precio y el consumo de pilas, pese a tener buenos juegos, la relegaron a un papel secundario.

LYNX

- **Lanzamiento:** octubre de 1990
- **Precio:** 32900 ptas
- **Ventas en Europa:** no disponible
- **Ventas en el mundo:** no disponible
- **Juego de lanzamiento incluido:** California Games
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 3900-8000 pesetas.
- **La curiosidad:** Primera portátil con pantalla a color. Su gran tamaño, el elevado consumo de pilas y el minúsculo catálogo de editores la relegaron pronto al tercer puesto.



GAME GEAR

- **Fecha de lanzamiento:** julio de 1991
- **Precio:** 19900 ptas
- **Ventas en Europa:** no disponible
- **Ventas en el mundo:** no disponible
- **Juego de lanzamiento incluido:** Columns
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 4590-5590 pesetas.
- **La curiosidad:** Al año de lanzamiento salieron el Master Gear Converter (para usar los cartuchos de Master) y el sintonizador de TV.



NEO GEO POCKET COLOR

- **Fecha de lanzamiento:** Abril 1999
- **Precio:** 12990 ptas
- **Ventas en Europa:** no disponible
- **Ventas en el mundo:** no disponible
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** King of Fighters R1
- **Precio de los juegos:** 7500-7900 pesetas
- **La curiosidad:** en España no llegó a lanzarse de forma oficial la versión en blanco y negro. La distribución fue un desastre.



DREAMCAST

- **Fecha de lanzamiento:** 14 de octubre de 1999
- **Precio inicial:** 39990 ptas
- **Ventas totales en Europa:** 1,9 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 10,6 millones
- **Juego de lanzamiento incluido:** *Chu Chu Rocket*
- **Precio de los juegos:** entre 8990-10000 pesetas.
- **El dato:** su eslogan "Hasta 6 billones de jugadores" ya dejaba entrever que iba a apostar por el juego online y todas las consolas incluían el disco Dream Passport, de acceso a ciertos contenidos online. El logo original de color naranja cambió a azul en Europa.

PLAYSTATION 2

- **Fecha de lanzamiento:** 24 de noviembre de 2001
- **Precio inicial:** 74990 ptas
- **Ventas totales en Europa:** 55,3 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 157,7 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Tekken Tag Tournament*
- **Precio de los juegos:** 9.490-10.490 ptas
- **El dato:** la demanda de la consola de cara al lanzamiento fue tal que hubo que reservarla a través de un curioso sistema: rellenamos un cupón con nuestros datos y el listado con los "elegidos" se publicó en un diario de tirada nacional, como si se tratara de la lotería de Navidad... pero pagando 75000 pesetazas.

GAMECUBE

- **Fecha de lanzamiento:** 30 de abril de 2002
- **Precio inicial:** 249 €
- **Ventas totales en Europa:** 4,5 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 21,74 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Luigi's Mansion*
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 49,90-59,99 €
- **El dato:** España fue el primer lugar de Europa donde se pudo comprar la consola. La fecha prevista era el 2 de mayo, pero como era festivo en Madrid, muchos comercios adelantaron la fecha al 30 de abril. Nintendo promocionó la consola con un eslogan sin traducir "Life's a game", con un jugador talludito en el interior de un cubo que imitaba una "placenta"...



PLAYSTATION 3

- **Fecha de lanzamiento:** 23 de marzo de 2007
- **Precio inicial:** 599 €
- **Ventas totales en Europa:** 32,3 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 80,44 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Resistance fall of Man*
- **Precio de los juegos:** 59,95-69,95 €
- **El dato:** Sony anunció en un E3 que la consola se lanzaría a nivel mundial en 2006, pero en el caso europeo, el lanzamiento no tuvo lugar hasta 2007, 15 meses después del debut de Xbox 360.





Wii U

- **Fecha de lanzamiento:** 30 de noviembre de 2012
- **Precio inicial:** 299,95-349,95 €
- **Ventas totales en Europa:** 1 millón
- **Ventas en todo el mundo:** 3,86 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** Zombi U
- **Precio de los juegos:** 49,99-59,99 €
- **El dato:** al igual que Xbox 360 en su lanzamiento, Wii U tuvo (y tiene) 2 versiones distintas, aunque solo la edición Premium (con más capacidad de almacenamiento) incluyó un juego con la consola: *Nintendo Land*. Además, hubo un pack de edición limitada que incluía el juego *Zombi U* y un mando Pro por 389,95 €.

LAS NUEVAS CONSOLAS



PLAYSTATION 4

El 29 de noviembre, PS4 se unirá al catálogo de consolas lanzadas en España. Se estima que habrá unas 25000 consolas para el lanzamiento (que técnicamente están agotadas desde el verano) y se espera que haya remesas posteriores para que nadie se quede sin la suya en navidades. Promete ser un éxito de ventas.

XBOX ONE

Una semana antes, el 22 de noviembre, Microsoft ha lanzado su tercera consola que, gracias a los últimos volantazos, ha deshechado todas las medidas polémicas, desde el DRM de los juegos a la obligatoriedad de conectarse online cada 24 horas. Tal cual está, promete no ponerle las cosas fáciles a PlayStation 4.



GAME BOY ADVANCE

- **Lanzamiento:** 22 de junio de 2001
- **Precio:** 21.490 ptas
- **Ventas en Europa:** 21,3 millones
- **Ventas en el mundo:** 81,5 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** Castlevania Circle of the Moon
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 7500-10000 pesetas.
- **La curiosidad:** El modelo de lanzamiento tenía una pantalla muy oscura. Se podía perforar la etiqueta de la parte trasera y ajustar el brillo.

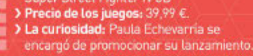
NINTENDO DS

- **Lanzamiento:** 12 de marzo de 2005
- **Precio:** 149,99 €
- **Ventas en Europa:** 52,1 millones
- **Ventas en el mundo:** 154,8 millones
- **Juego de lanzamiento:** Mario 64
- **Precio de los juegos:** 29,99-39,99 €.
- **La curiosidad:** Salió un día más tarde que en Europa para no coincidir con el aniversario de los atentados del 11-M.

PSP

- **Lanzamiento:** 1 de sept. de 2005
- **Precio:** 249.99 €
- **Ventas en Europa:** no disponible
- **Ventas en el mundo:** 79,99 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** Ridge Racer
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 49,95-59,95 €.
- **La curiosidad:** una vez más, la vieja Europa se descolgó del lanzamiento inicial y recibió la portátil más tarde que en el resto del mundo.





NINTENDO 3DS

- **Lanzamiento:** 25 de marzo de 2011
- **Precio:** 249,99 €
- **Ventas totales en Europa:** 9,5 millones
- **Ventas en todo el mundo:** 35,9 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** *Super Street Fighter IV 3D*
- **Precio de los juegos:** 39,99 €.
- **La curiosidad:** Paula Echevarría se encargó de promocionar su lanzamiento.



PS VITA

- **Lanzamiento:** 22 de febrero de 2012
- **Precio:** 249,99-299,99 €
- **Ventas en Europa:** 1,94 millones
- **Ventas en el mundo:** 6 millones
- **Juego exclusivo de lanzamiento:** Uncharted el Abismo de Oro
- **Precio de los juegos:** aproximadamente 8000-10000 pesetas
- **La curiosidad:** Llegó apenas 3 meses más tarde que en Japón y al mismo tiempo que en USA, con dos versiones distintas: Wi-Fi y 3G.



25 AÑOS DE MEGA DRIVE

El 29 de octubre de 1988 debutaba en las tiendas japonesas Mega Drive, la gran apuesta de Sega para desbancar a la todopoderosa NES. 25 años más tarde, rendimos homenaje a una consola legendaria, hogar de juegos inolvidables.

Los viejos del lugar saben bien que la rivalidad Sony-Microsoft no es nada comparada a la guerra que mantuvieron Nintendo y Sega durante la década de los 90. Tras ver como la SG-1000 y su sucesora, la Mark III/Master System, eran incapaces de hacer frente al dominio de la NES en Japón, el presidente de Sega, Hayao Nakayama, decidió tomar el toro por los cuernos y ordenó adaptar al mercado doméstico la placa System-16 que daba vida a los mayores éxitos recreativos (*Golden Axe, Shinobi*...) de la casa.

Aquella máquina recibiría el nombre de Mega Drive (Genesis en EE.UU.) y se convirtió no sólo en la pesadilla de Nintendo, sino en la mejor pieza de hardware jamás creada por Sega. El corazón de la MD era un procesador Motorola 68000 (la misma CPU utilizada para el Amiga y el Atari ST), escoltado por un Z80 que no solo se encargaba de gestionar los chips de sonido, sino también de emular las tripas de la Master System (para lo cual solo se requería un adaptador de cartuchos, que se comercializó aparte). Nakayama era un visionario que supo ver desde el principio el potencial de la retrocompatibilidad con Master System, una consola que fracasó en su Japón natal, pero que tuvo una gran acogida en Sudamérica y Europa. Con unos gráficos que ridiculizaban a los de NES, superiores incluso a los de la soberbia PC Engine de NEC (por entonces la sensación en tierras japonesas), Mega Drive puso toda la carne en el asador desde el primer minuto de partido, con un pack que incluía el cartucho con la conversión de *Altered Beast*. La jugada se repetiría en EE.UU. en el verano de 1989 y en noviembre de 1990 en Europa (un poco más tarde en España).

ECLIPSAR A NINTENDO EN JAPÓN resultó imposible para Sega, pero sí logró darle la vuelta a la tortilla en Occidente. Los americanos guardaron sus



El catálogo de Mega Drive supera los 900 títulos, que abarcan todos los géneros: acción, shooters, conducción, RPG, deportes, puzzles... Incluso podemos encontrar en él al padre de los RTS, *Herzog Zwei*.

EA, LA ALIADA DE MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS tuvo mucho que ver en el éxito de Mega Drive en Occidente, especialmente en EE.UU. El astuto Trip Hawkins aplicó la ingeniería inversa para conocer a fondo las tripas de MD antes de sentarse a negociar con los japoneses, logrando con ello un trato de lo más ventajoso, que abarcaba incluso la manufactura de los cartuchos. Los programadores de EA sacaron oro puro del 68000 de MD, encadenando maravillas del calibre de *John Madden Football*, *EA Hockey*, *Road Rash*, *Desert Strike* o el fundacional *FIFA Int. Soccer*. América se enamoró de la Genesis.

Estos cuatro juegos hicieron más por el éxito de Mega Drive/Genesis en EE.UU. que todo el dineral en publicidad que se gastó Sega en los 90.

PUBLICIDAD AGRESIVA

Sega contraatacó el lanzamiento de Super Nintendo con agresivas campañas publicitarias que recalcaban tanto la diferencia de tamaño entre el catálogo de Genesis y los de la recién llegada como su carencia de licencias deportivas en SNES, algo que fue crucial en EE.UU.

MEGA-CD Y 32X PRINCIPIO DEL FIN

Sega intento alargar la vida de MD hasta lo inimaginable, agotando la paciencia (y la cuenta corriente) del sufrido jugador. Para cuando llegó la Saturn, nadie se fiaba un pelo de Sega.



MEGA-CD. Salió en Japón en 1991, y llegaría a Europa dos años más tarde. Tenía un potencial extraordinario, pero su desastroso catálogo para Occidente (repleto de basura FMV) acabó por hundir a MD. Aun así, tiene joyas como *Snatcher, Sonic CD, Final Fight CD* o *Silpheed.*



32X. Sega metió la pata al comercializar en 1994 esta "seta" que disparaba la potencia de MD gracias a dos procesadores de 32 bits. En Japón salió un mes después que Saturn. De Locos. Eso sí, solo por su adaptación de *After Burner II* ya merecía la pena tenerlo.







TRES CLÁSICOS, ENTRE CIENTOS: De elegir un trío de ases, esos serían *Sonic 2* (la consagración del erizo azul), *Golden Axe* (una conversión que superaba a la coin-op original) y *Gunstar Heroes* (la primera obra maestra de la genial Treasure).

MEGA DRIVE FUE EL HOGAR DE SONIC, DE STREETS OF RAGE, LA CUNA DE LOS FIFA

viejas NES en el armario y abrazaron con pasión a la nueva Genesis, hasta el punto de que SNES no lo tuvo nada fácil cuando aterrizó dos años más tarde en EE.UU. Semejante éxito no sólo se debió al agresivo márketing ideado por Michael Katz (CEO de Sega América) y su sucesor, Tom Kalinske, sino a un catálogo plagado de jugosas licencias deportivas y el apoyo incondicional de EA y su fundador, Trip Hawkins, que se tradujo en una batería de cartuchos míticos: *Madden, EA Hockey, Road Rash...*

En España, el éxito de Mega Drive fue aún más demoledor gracias a otro visionario: Paco Pastor. El fundador de ERBE se hizo con las riendas de la distribución de las consolas Sega en nuestro país, poniendo en práctica toda su experiencia acumulada en los tiempos de los ordenadores de 8 bits. Sega le debe, entre otras cosas, la creación de los célebres *Mega Games,* cartuchos recopilatorios de viejos éxitos de MD, en los que Pastor puso en práctica una idea que inició en tiempos del Spectrum y que aprendió en sus años como responsable de la discográfica CBS. Su antiguo socio en ERBE, Andrew Bagney, se haría cargo de la distribución de SNES en nuestro país y la creación de Nintendo España, dando pie a una rivalidad que merecería un reportaje por sí sola.

UNA SERIE DE DECISIONES POCO afortunadas (el lanzamiento del Mega-CD y el catastrófico 32X), acabaron tirando por tierra todo lo ganado, afectando incluso a la acogida de la siguiente consola Sega: Saturn. Un nuevo e inesperado jugador entró en liza, Sony y PlayStation, y la luz de Sega fue apagándose poco a poco. Dreamcast fue el último destello antes de que la compañía abandonara la fabricación de hardware para dedicarse por completo al desarrollo como third party. Pero siempre nos quedará el recuerdo de esa hermosa consola negra, de ese pad con forma de media luna, de esa salida de cascos que nos permitió disfrutar de sonido estéreo en una época de televisiones mono… Mega Drive fue el hogar de *Sonic,* de *Streets of Rage,* la cuna del fenómeno *FIFA.* Los chavales de entonces son ahora cuarentones que siguen defendiendo con pasión su MD frente a SNES. Porque cuando se ha sido seguero… se muere seguero.

12 MODELOS DE CONSOLA

Intentar coleccionar las distintas encarnaciones que tuvo Mega Drive puede convertirse en una pesadilla. Si te animas, más te vale preparar la cartera...

SUPER ALADDIN BOY. La MD coreana, manufacturada por Samsung, recibió al principio el nombre de Super Gam*Boy, siguiendo la nomenclatura iniciada en los tiempos de Master System.



MEGA DRIVE II. Comercializado en 1993, este modelo es más pequeño, carece de salida de cascos y era incompatible con el Master System Converter. Aunque en Europa se distribuyó el MS Converter II (aunque sin entrada para tarjetas).



NOMAD. Exclusiva del mercado norteamericano, era una MD portátil con entrada de cartuchos, seis botones y una pantalla bastante decente. Su gran problema: chupaba las pilas a una velocidad demencial.



AIWA CSD-G1M. Un "loro" realmente exótico que incorporaba una entrada de cartuchos MD y CD-ROMs de Mega-CD. El módulo Mega Drive podía extraerse del Radio CD.



WONDERMEGA. Fabricado por JVC en dos modelos, se comercializó en EE.UU. con el nombre de X'Eye. Hasta tuvo su propia mascota, Wonder Dog, héroe de un juego de Core Design.



GENESIS 3. En 1998 Majesco obtuvo la licencia de Sega para fabricar esta versión reducida de la Genesis, exclusiva para el mercado norteamericano.

PERIFÉRICOS

Junto al útil adaptador de MS y el glorioso Arcade Stick, Mega Drive tuvo otros periféricos... menos gloriosos.

1 ACTION CHAIR. Básicamente era como sentarse sobre la cruceta del pad de MD. Sobre el papel suena bien, pero se partía con facilidad y era poco precisa.

2 SMASH CONTROLLER. Toda una joya en el catálogo pirata de MD. Venía incluido junto a *Mallet Legend*, un juego de "cascar topos". Llegó a ser puntuado en revistas como Mean Machines y Mega Sega.

3 MENACER. La respuesta de Sega al Super Scope de SNES. Un horror con culata desmontable, nula precisión y binoculares. Uno se sentía absolutamente ridículo jugando con él.

4 ACTIVATOR. Un octógono con sensores que registraban tus movimientos, ideal para títulos de lucha. Pero a la hora de jugar era un absoluto aborto.



¿SABÍAS QUÉ...?

Entre el catálogo de MD hay rarezas que merecen reivindicarse e incluso nuevos títulos de una calidad notable.



OH MUMMY GENESIS
Los españoles 1985 Alternativo firman esta joya: un remake MD del *Oh Mummy* de Amstrad CPC, que incluye el original. ¡Y acaban de reeditarlo!



PIER SOLAR
Este glorioso RPG del 2010, obra de los americanos WaterMelon, alcanza precios de escándalo en eBay. Hay versión con textos en castellano e incluso un port a Mega-CD.



RISKY WOODS
EA adaptó a MD el juego original de Dinamic y Zeus Software, con resultados notables. Aunque fuera reprogramado en Reino Unido, es lo más cerca al Made In Spain del catálogo MD.



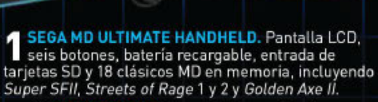
TETRIS JAPONÉS
La victoria judicial de Nintendo no solo acabó con el superior *Tetris* de Tengen de NES, sino con el *Tetris* de Sega. Sus contadas copias en MD valen su peso en uranio.

MEGA DRIVE HOY, EL BAZAR DE BLAZE

En los últimos años, Sega ha intentado rentabilizar el mito Mega Drive con recopilatorios para todo tipos de sistemas, y licenciando a AtGames/Blaze el hardware y el catálogo de la consola. El resultado va de lo simpático a lo realmente infumable. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos, para todos los bolsillos.







1 SEGA MD ULTIMATE HANDHELD. Pantalla LCD, seis botones, batería recargable, entrada de tarjetas SD y 18 clásicos MD en memoria, incluyendo *Super SFII*, *Streets of Rage* 1 y 2 y *Golden Axe II*.

2 ARCADE NANO. Tamaño llavero, funciona con una pila AAA y tiene varias versiones, una con *Virtua Fighter 2*, *Shinobi III* y dos *G. Axe*, y otra con *Columns*, *Flicky* y *Mean Bean Machine*.

3 ARCADE NANO SONIC EDITION. Idéntica a la anterior, incluye *Sonic*, *Sonic 2*, *Sonic Spinball*, *Sonic 3D*, *Alex Kidd* y cinco juegos nuevos e infames.

4 FIRECORE. Pese a su tentador aspecto, la entrada de cartuchos y juegos MD incluidos en memoria (que va de 10 a 15, dependiendo de la versión), su calidad de audio y vídeo es infumable.



MULTI-MEGA. Este combo MD/Mega-CD con aspecto de Discman llegó en 1994, con un precio chiflado (¡80.000 pelas!). No vendió un colín. En cierto Corte Inglés solo tenían uno, y acabaron usándolo para poner música.



AMSTRAD MEGA PC. 1993 vio nacer este combo PC/MD, cuyo precio (alrededor de 200.000 pelas) espantó a esos padres que pensaban que era un buen sistema para que el chiquillo diera el salto a los ordenadores, concretamente a un 386.



TERA DRIVE. La idea de Amstrad no era nueva, ya que Japón tuvo en 1991 su propio combo PC/MD, en este caso manufacturado por IBM, sobre una placa 286. Su precioso acabado en negro hace suspirar a los coleccionistas.



PIONEER LASERACTIVE. Este LaserDisc, comercializado en 1993 en Japón, permitía jugar con juegos de MD acoplándole un módulo (PAC) adicional. Otro PAC permitía utilizar tarjetas y CD-ROMs de PC Engine.



MEGA JET. Una MD portátil, sin pantalla, diseñada para los pasajeros de la compañía aérea JAL. En 1994 se puso a la venta en Japón con poco éxito.



AL ALAMIAH AX-660. Este exótico MSX, con entrada de cartuchos de MD, se vendió, al igual que su hermano el AX-330, en Yemen y Kuwait, a principios de los 90.



Año 1991 Compañía Nintendo Formatos Super Nintendo

UN INDISCUTIBLE DEL TOP

La mayoría de fans de Super NES situaría esta obra entre sus favoritas, aunque su mérito radica en haberse posicionado como una de las mejores experiencias que hayamos podido vivir nunca, sin importar la plataforma.

EN 1988 COMENZÓ EL DESARROLLO de la que sería la tercera aventura de Link, tras el éxito casi inesperado con el que había debutado la creación de Shigeru Miyamoto dos años antes. La NES ya estaba consolidada como LA consola del momento tanto en Japón como en Estados Unidos, y en Europa disputaba una dura batalla con la Master System de Sega.

Considerando ambos escenarios, estaba claro que un nuevo *Zelda* ayudaría al sistema en todos los frentes, aunque el lanzamiento de la PC Engine y la casi inminente salida de la Mega Drive en Japón provocaron un cambio de planes. Los ingenieros de Nintendo habían comenzado a trabajar en su nueva consola y esto desembocó en el cambio de plataforma para el nuevo título, cuya popularidad y esperada calidad ayudarían al despegue de la Super NES. Calidad que Miyamoto esperaba relanzar tras el tibio recibimiento que *Zelda II: The Adventure of Link* había sufrido por incorporar cambios radicales en la jugabilidad, y para ello nada mejor que recuperar a dos hoy día históricos de Nintendo para el proyecto: Takashi Tezuka y Koji Kondo, co-director y compositor de la primera entrega.

EL GUIÓN presentaba a un joven Link en la que sería una precuela del juego original. Aparentemente, nuestro objetivo era rescatar a la Princesa Zelda, algo que finalmente sería casi secundario ya que el destino de Hyrule estaba en el aire y debíamos restaurar el orden en la que sería una innovación de esta entrega: dos mundos paralelos, llamados Light World y Dark World. El primero era el Hyrule "de toda la vida", mientras que el segundo había sido un lugar sagrado hasta que Ganon lo corrompió. Tras esta enrevesada pero apasionante historia se encontraba un título en el que de-









EL NO-ROL QUE IMPULSÓ EL ROL

El título que hoy nos ocupa no es un RPG, por mucho que nos empeñemos en meterlo dentro del género, ya que faltan elementos clave que así lo señalan. Eso sí, de lo que no hay duda alguna es que el éxito de *Zelda: A Link to the Past* trajo consigo una de las oleadas "videojueguiles" más recordadas de la primera mitad de los años 90: los juegos de rol para Super Nintendo. Durante la época de los 8 bits vimos muy pocos títulos en los que disparar, saltar o golpear a los enemigos no formara parte fundamental de su desarrollo, pero la llegada de la siguiente generación conllevó una mejora técnica que permitía poner en pantalla conceptos más complejos. Tal fue el reconocimiento que disfrutó esta entrega de Zelda (sin olvidar, claro está, el que recibió *Final Fantasy IV*), que entre 1993 y 1996 multitud de RPGs aterrizaron en los 16 bits de Nintendo, alentados por un público que había aceptado una fórmula diferente. Así, títulos como *Secret of Mana*, *EarthBound*, *Final Fantasy VI*, *Lufia*, *Chrono Trigger*, *Terranigma* o *Super Mario RPG*, entre otros muchos, llegaron para consolidar un género que se convertiría en el favorito de multitud de jugones. Por desgracia, varios de esos títulos no los vimos en Europa o llegaron en inglés, aunque todavía nos brillan los ojos al recordar cada vez que recibíamos un nuevo "hit" y podíamos jugarlo en castellano.



ILLUSION OF TIME Y SECRET OF EVERMORE fueron lanzados en España traducidos y en cajas "de lujo", a un precio (actualizado) de 130 euros.

bíamos, además de conseguir items que nos permitían visitar lugares previamente inalcanzables, "saltar" de un mundo a otro para hacer en uno lo que no podíamos en el alternativo. Esto otorgaba una gran frescura al desarrollo, al mismo tiempo que se mantenía la perspectiva superior y el lógico "mazmorreo".

Técnicamente hablando, el nivel de detalle gráfico y el colorido utilizado no fueron de lo más puntero de toda la biblioteca de Super Nintendo, aunque sí destacaban en el momento en el que el juego vio la luz. Efectos como el de la lluvia y la niebla eran impactantes, pero más aún lo fue la banda sonora, una de las mejores que podemos recordar del reinado de los 16 bits. De todos modos, ni el guión ni el acabado técnico fueron los aspectos que le hicieron vender casi cinco millones de copias a este *Zelda*, sino la inmersión que provocaba gracias a su sencilla jugabilidad. ¿Que nos llegó en inglés? Cierto, pero esto no impidió que sus 30 horas de apasionante aventura quedaran grabadas a fuego en la memoria de todo aquel que tuvo la inmensa suerte de jugarlo.





ALGO MÁS QUE UN ACCESORIO



LOS PERIFÉRICOS HAN SIDO COMPAÑEROS INSEPARABLES de nuestras consolas desde el primer día que vieron la luz. De todo tipo, nos han permitido añadir funcionalidades extra a nuestras máquinas y disfrutar de los videojuegos de diversas maneras, aunque hay una clase de accesorios que han escrito su propia historia: los conocidos como add-ons.

Básicamente, estos dispositivos posibilitaban utilizar juegos en formatos diferentes al nativo de la consola en cuestión, aunque también trajeron la retrocompatibilidad a ciertas máquinas, tal y como hicieron el Master System Converter en Mega Drive (para jugar a los títulos de Master System en la máquina de 16 bits de Sega) o el Super Game Boy en Super Nintendo (de cara a disfrutar del extenso catálogo de juegos de la portátil en la consola de sobremesa). Volviendo a la primera categoría, nos hemos encontrado con multitud de fracasos (o, al menos, de cacharros intrascendentes) en ese campo, siendo quizá los más reconocidos y recordados los que llevaron a Sega a una situación financiera extremadamente delicada, como fueron el Mega-CD y el 32X. Pero, como ocurre con casi todo en esta vida, nos encontramos con una excepción: el Famicom Disk System.



CASTLEVANIA Y METROID se estrenaron en 1986 en el Famicom Disk System. Años más tarde, el primero sería reeditado en cartucho cuando llegó el declive comercial del sistema, pero el segundo quedó en Japón como exclusivo en disco.

LANZADO EN 1986 y desarrollado por el equipo del creador de la Famicom, Masayuki Uemura, la unidad tenía el formato de una pequeña caja de zapatos y se situaba en la parte inferior de la consola, para así poder colocar el adaptador RAM en el puerto de cartuchos de esta y establecer la conexión entre ambas máquinas. Se alimentaba a través de un adaptador de corriente (o, alternativamente, de seis pilas tamaño C) y en la parte frontal se encontraba el slot para los discos, de unas dimensiones y diseño muy parecidos a los de tres pulgadas que utilizaban, por ejemplo, el Amstrad CPC 6128 y el Spectrum +3. Y de aquí viene uno de los dos principales motivos que llevaron a Nintendo a desarrollar el FDS: la utilización de discos magnéticos permitía producir juegos a un coste inferior (mayor ganancia para los desarrolladores y menor precio para el consumidor) y añadía características interesantísimas para la época, como la posibilidad de salvar partidas y de publicar juegos más largos (cada disco tenía una capacidad de 112 kB, casi el doble que los cartuchos del momento) y con añadidos, gracias entre otras cosas a la superior capacidad sonora del periférico.

La otra razón para impulsar el FDS era evidente. El bombazo casi inesperado que supuso la consola hacía que prácticamente todo lo que "oliese" a Famicom fuera aceptado sin



PRODUCTOS DERIVADOS

Hace diez años Nintendo celebró el veinte aniversario de su Famicom y, aprovechando el gran éxito que estaba viviendo con Game Boy Advance, a lo largo de 2004 publicó para ella una serie de juegos llamada Famicom Mini. Divididos en tres lotes, se trataba de la reedición de treinta clásicos que vieron la luz en la primera consola de Nintendo, aunque diez de ellos lo hicieron en el Famicom Disk System (izquierda). Así, al comprar todos los títulos de un lote, se podía pedir al Club Nintendo una caja especial para colocar los juegos en ella. Sobra decir que esto último se quedó en Japón, y en Estados Unidos y Europa sólo vimos doce juegos, rebautizados como NES Classics. Algo que tampoco salió de tierras niponas fue una Game & Watch de Super Mario (derecha) que se regalaba a los que conseguían buenos resultados en *Famicom Grand Prix: F1 Race*, juego de carreras para el FDS. Con el disco podíamos acudir a ciertos establecimientos para enviar nuestros tiempos a Nintendo vía módem, y los mejores resultaban así premiados. Se entregaron a finales de 1987 y sólo hubo 10.000 unidades, por lo que hoy día son caras piezas de coleccionista.



ESTAMOS, DE ENTRE LA AMPLIA VARIEDAD QUE HEMOS VISTO, ANTE EL ADD-ON MÁS EXITOSO DE TODOS

remilgos, lo que abría nuevas vías de negocio. Así, el desarrollo de juegos para el nuevo formato se presentaba muy atractivo: aunque el público estaba limitado a quien tuviera el accesorio, cuyo precio actualizado rondaría los 130 euros, el hecho de lanzar novedades a lo que serían 27 euros (los cartuchos costaban el doble) y la creación de juegos específicos y de calidad para el sistema invitaban a su compra. Por ejemplo, la versión de *Excitebike* para FDS incluía un modo versus y la opción de grabar los circuitos creados en el propio disco. Del mismo modo, sagas clave en la industria como *Metroid*, *Castlevania* y *Zelda* tuvieron su origen como títulos exclusivos, aunque en su llegada a los mercados occidentales fueron editados en forma de cartucho, ya que el add-on nunca fue comercializado fuera de Japón.

→EL LANZAMIENTO DE LA UNIDAD FUE MUY PROMETEDOR, alcanzando unas ventas de medio millón de máquinas hasta el verano del año 86, momento en el que Sharp, bajo licencia de Nintendo, aprovechó para lanzar su Twin Famicom. Condensando en un solo aparato tanto la consola como el lector de discos, los jugones tenían acceso así a una máquina que reunía lo mejor de ambos mundos y evitaba la pequeña aparatosidad de tener Famicom y FDS por separado. Aunque, si hablamos de "artilugios", nada mejor que hacerlo sobre el Disk Writer, una especie de grabadora industrial que se instalaba en tiendas de electrónica y permitía almacenar en discos vírgenes (que costarían unos 18 euros a día de hoy, aunque también era posible utilizar discos pregrabados) una gran variedad de títulos del catálogo, a cambio de 5 euros por cada juego. Esto era muy ventajoso para el usuario, pero a su vez fue uno de los motivos por los que muchos desarrolladores retiraron su apoyo al sistema, ya que el margen de beneficio era muy escaso en comparación con los recursos que había que dedicar a los lanzamientos.



La Twin Famicom (arriba) era ideal para aquellos que querían importar juegos de Japón, ya que incorporaba salidas RCA que facilitaban su conexión al televisor. El Disk Writer (derecha), además de juegos "normales", también ofrecía títulos que solo se podían conseguir por esta vía.



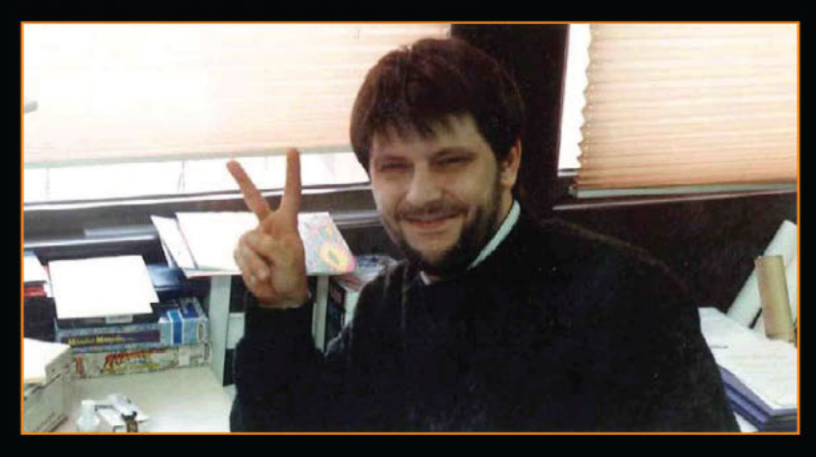
ALGO MÁS DE 200 JUEGOS fueron editados para el sistema a lo largo de su vida útil, lo que es una cifra muy respetable.

→EL MOMENTO DULCE DEL FDS duró poco, concretamente hasta finales de 1987. Para entonces, la capacidad de almacenamiento de los cartuchos había superado a la de los discos (que, además, tenían una velocidad de carga inferior), y la inclusión de pilas en aquellos permitía grabar partidas, por lo que dos de los principales motivos de compra del accesorio se habían esfumado. Además, la piratería era algo más que anecdótica y espantó a unos cuantos desarrolladores. Como consecuencia, las principales editoras de Japón le dieron la espalda al sistema poco antes del año 90, dedicándose de nuevo a publicar en cartucho. Igualmente, los problemas de fiabilidad del FDS, debidos a una correa de arrastre del motor poco duradera, no ayudaron a una mayor extensión sobre la base de usuarios de Famicom, algo que tampoco hicieron los errores de carga que daban los discos si estos no eran tratados con sumo cuidado. A pesar de todo ello, un total de casi cinco millones de unidades entraron en las casas de los japoneses que ya tenían la consola, lo que representa una proporción del 25% sobre el total. ¿Podemos hablar de éxito? Si tenemos en cuenta que su lanzamiento norteamericano estaba casi decidido pero nunca se culminó, la respuesta sería no, aunque el papel que jugó en el mercado japonés no nos permite estar tan seguros de ello. De todas formas, cargar un juego en él tiene un encanto especial y se ha convertido en un sistema muy querido por los fans de la Famicom, además de codiciado por los amantes de lo retro.

EL RETROBLOG

Por Ángel Andrés
Jefe de Producto de ERBE

EL REY DE LAS AVENTURAS



No sé cómo empezar esto sin parecer un dinosaurio o el abuelito Cebolleta de turno, contando una de sus innumerables batallitas. Pero bueno, lo mejor será presentarse: me llamo Ángel Andrés y llevo más de 20 años en el mundo de los videojuegos. Me han tocado casi todos los lados de la mesa; la prensa, siendo colaborador, redactor y redactor jefe en clásicos como MicroHobby y Micromanía de la antigua Hobby Press; el desarrollo, pasando algunos años en Dinamic, rodeado siempre de balones de fútbol; el retail, disfrutando de los años de mayor crecimiento de Centro Mail (posteriormente GAME); y, por último, la distribución, donde todavía me encuentro.

Pero me han dicho que lo que os podría interesar, si es que no habéis dejado de leer todavía, sería algún recuerdo "retro" que me hubiera marcado en mi carrera. Y ese lo tengo claro: trabajar en ERBE Software como Jefe de Producto de las versiones en castellano de LucasFilm, actualmente LucasArts. La primera que pasó por mis manos, y que previamente había jugado en inglés antes de mi incorporación a la compañía distribuidora de estos productos, fue *Indiana Jones y la Última Cruzada*. No os podéis imaginar la emoción que me supuso poder adaptar al castellano un producto de tantísima calidad y fidelidad a la licencia original. De hecho, creo que no he visto ningún otro producto (y he visto muchos, creedme) que haya replicado tan perfectamente la atmósfera, el desarrollo y las sorpresas que se encuentran en la película. Por daros algunos ejemplos, la reproducción física del diario de Henry Jones Sr., lleno de pistas para poder continuar con la aventura; la banda sonora que salía de una Sound Blaster, una AdLib o la "chicharra", también conocida como PC Speaker y que, aunque con sus limitaciones de calidad, reproducía perfectamente el original de John Williams; la diversión de las peleas a "puñetazos dialécticos" con los guardias nazis del Castillo Brunwald; las catacumbas de Venecia, la ciudad de Iskenderum... La lista podría ser eterna. Y toda esta diversión utilizando una tarjeta gráfica CGA o EGA si eras un afortunado. No os quiero contar mi impresión cuando vi la primera versión en VGA con 256 colores... Sin comentarios.

Después vinieron otros títulos memorables que me han proporcionado gran parte de mis mejores recuerdos profesionales: *Loom* y su intriga "textil-musical"; *Their Finest Hour: The Battle of Britain*, y su compendio-manual de instrucciones de más de 200 páginas; *Maniac Mansion*, y su absurdo sentido del humor; *The Secret Weapons of the Luftwaffe* y su manual, aún más enciclopédico que su predecesor... La lista fue larga. Ah, pero se me olvidan dos de los productos más populares de la compañía y con los que la diversión que experimenté, al producir la versión en castellano, fue la mayor de la época: *The Secret of Monkey Island* y *The Secret of Monkey Island II: Lechuck's Revenge*. Pero, eso, ya es otra historia.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Dennis Ritchie



Nacido en el estado de Nueva York en 1941, este genio en ciernes de la informática obtuvo sendos graduados en Matemáticas Aplicadas y Física en la Universidad de Harvard. En el año 67 comenzó su labor de investigación en Bell Laboratories, y en 1969 desarrolló el sistema operativo Unix junto a otros colaboradores, sistema sin el cual no existirían Mac OS X y Linux. Tres años después, y motivado por la revolución tecnológica, creó el lenguaje de programación C, cuya trascendencia fue tal que sus aplicaciones han ido determinando el mundo de la informática tal y como lo conocemos hoy día. Recibió numerosos premios, siendo la Medalla Nacional de Tecnología e Innovación (máximo galardón concedido a la investigación en EEUU) de 1998 el más importante. El 12 de octubre de 2011 se produjo su fallecimiento, ocurrido sólo una semana después del de Steve Jobs, por lo que tristemente su muerte pasó casi desapercibida para el gran público.



LA FAMA se la ganó a pulso al crear C, pero la influencia de Unix en el campo de los servidores y las comunicaciones ha sido decisiva en la evolución de los mismos.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Paleta de colores

loc. nom. f. Set finito de colores del que dispone una consola u ordenador para mostrar en pantalla, muy utilizado como argumento de venta en la época de los 8 y los 16 bits. Así, la Master System podía usar 32 colores de un total de 64, mientras que la NES utilizaba 25 colores sobre 54 totales. Más acusada era la diferencia entre Mega Drive y Super Nintendo, empleando la primera 61 de 512 y, la segunda, 256 de 32.768 colores.



LA REINA de aquellos tiempos en este aspecto fue la Neo Geo, ya que era capaz de lanzar 4.096 colores tomados de una enorme paleta de 65.536.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu juegos favoritos al mejor precio













GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

¡Los mejores Packs al mejor precio!

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!





Xbox 360 250GB + Halo 4 + COD Ghosts + Tomb Raider



2.300 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por **229,95 €**

Promoción limitada a 1.000 uds. Tomb Raider se entrega como juego descargable

Xbox One 500GB + Call of Duty Ghosts (Descargable)

5.300 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatela ahora por **529,95 €**

Promoción limitada a 1.000 uds.

PS Vita 3G + Tarjeta 4GB + Invizimals: La Alianza



1.700 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatela ahora por **169,95 €**

Promoción limitada a 1.000 uds.
Promoción válida a partir del 03/12/2013.

PlayStation 3 Slim 500GB + FIFA 14



2.800 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por **279,95 €**

Promoción limitada a 1.000 uds.

Wii Mini Roja + The Legend of Zelda Skyward Sword



1.100 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatela ahora por **109,95 €**

Promoción limitada a 1.000 uds.

Nintendo 3DS XL + Inazuma Eleven



2.000 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatela ahora por **199,95 €**

Promoción limitada a 1.000 uds.

GAME



Muchas más ofertas en
www.GAME.es

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Este mes fui a probar unas nuevas gafas 3D para jugar. Lo malo es que nadie me dijo que tenía que quitármelas y llevo un mes viendo la vida en polígonos.

Con paciencia hacia PS4

@ Hola Yen. Soy un fiel seguidor de la revista desde el número 1. Soy usuario de PS3 (a la que aún le queda cuerda para rato) y tengo pensado pasarme a PS4 dentro de un año, cuando la nueva consola ya esté bien "testeada", rebajada, quizá rediseñada y cuente con un amplio catálogo de juegos que justifiquen la inversión y el salto a la next-gen (no como pasa ahora). Mis dudas son las siguientes:

■ Estoy subscrito a PSN Plus. Los juegos de PS4 que se regalen mensualmente, ¿podré ir adquiriéndolos desde PS3 para que aparezcan en mi historial de transacciones y así poder descargarlos y disfrutarlos en el futuro en PS4?, ¿o tendré que descargarlos ahora enteros y luego transferirlos de consola a consola por cable o algo parecido?

Me temo que no. Para poder descargarlos será necesaria una PS4. La única solución, un poco rocambolesca eso sí, es que te conectes con tu cuenta de PSN Plus en la PS4 de un amigo (si conoces a alguien que la vaya a comprar de inicio) y descargarlas desde el historial de transacciones en tu consola otra vez cuando compres la tuya.

■ ¿Por qué en *Beyond: Dos Almas* no se permite tener varios archivos de partida guardada a la vez? Para ver todos los finales y conseguirlo todo hay que empezar nuevas partidas machacando las anteriores, con el engorro que supone.

Pues eso habría que preguntárselo a David Cage, que ya dijo en su momento que quería que la gente lo jugase solo una vez. Quizás lo hayan hecho a propósito para que se nos quitaran las ganas de repetirlo todo. En cualquier caso, está muy mal pensado. En la mayoría de juegos con varios finales, podemos guardar partida en todo momento y tener varias partidas almacenadas para ir probando diferentes opciones, como es lógico.



BEYOND: DOS ALMAS ha suscitado tantas críticas positivas como negativas. Lo que está claro es que el tema de tener una sola partida guardada y obligarnos a repetir todo para ver los distintos finales es un rollo. ¡Hasta Jodie quiere llorar!

■ ¿Porqué no lanzan más juegos de Oliver y Benji con el tirón que tiene este manga y el fútbol a nivel mundial?, ¿quién tiene los derechos de la franquicia?

El último juego de la saga apareció en el 2010 para Nintendo DS, de la mano de Konami. En Japón también han salido otros, aunque solo para móviles. En cuanto a por qué no hacen más... pues no sé. Supongo que resultan mucho más rentables las entregas de FIFA y PES.

■ El videojuego del Mundial de Fútbol de Brasil 2014, ¿será finalmente un DLC para *FIFA 14* o un juego independiente?

EA aún no ha dicho nada oficial, centrada como está en el



OLIVER Y BENJI, Campeones o Captain Tsubasa (para la gente de bien) lleva unos años desaparecida del mapa. La última vez que pudimos hacer el tiro con efecto fue en Nintendo DS, con *Captain Tsubasa New kick Off*, pero la verdad es que nos ha sabido a poco.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué te parecen los juegos de lanzamiento "next-gen"?

■ ¿Cómo lo llevas Yen? Yo aquí, nervioso por la salida de las nuevas consolas. ¿Qué opinas del catálogo inicial de cada consola?

Como sabéis, me parece ligeramente inferior el de PS4, pero, en general, ninguna de las dos tiene un catálogo demasiado espectacular. Salvo algunas excepciones, como Super NES, por ejemplo, siempre ocurre lo mismo: la primera hornada es más floja que lo que acabarán ofreciendo ambas consolas.
David Sánchez



propio *FIFA 14*, pero lo más lógico es que vuelvan a repetir la experiencia de la pasada Eurocopa y vuelva a ser un DLC.

Tengo una TV Phillips HD de 32 pulgadas de 2007, que alcanza 1080i. Para disfrutar a tope de PS4, ¿será necesario comprar una TV más grande y mejor, o con la que tengo ya será suficiente para todo el ciclo de vida de la nueva consola?

Eso depende de lo amante de la tecnología que seas. La realidad es que la inmensa mayoría de juegos tendrán una resolución nativa de 1080p, por lo que sí que se notará la diferencia entre una tele 1080i y una 1080p.

« UNA TELE CON 1080P NO ES INDISPENSABLE EN PS4 Y XBOX ONE, PERO NOS DEJA APRECIAR TODO SU POTENCIAL GRÁFICO »

¿Cuánto se notará? Pues dependerá del juego en sí, pero si eres un purista, quieres ver la potencia de la nueva generación en su máxima expresión y puedes permitírtelo, te recomiendo que compres una nueva. Si no te obsesiona el tema, puedes disfruta perfectamente de PS4 con tu actual televisión.

David Balsera

La relación entre Vita y PS4

@Hola Yen, te escribo para que me aclares ciertos rumores que he oído:

¿Es verdad que habrá que pagar por el multijugador en PS4? Si es así, ¿cómo se efectuará el pago y a través de dónde?

Es completamente cierto. Para jugar online tendremos que estar subscritos sí o sí a PSN Plus. Para pagarlo dispones de varios métodos. El primero es ir al muelle 23, al viejo almacén abandonado. Lleva un clavel negro en la solapa y pon el dinero en un maletín lleno de billetes pequeños y sin numerar. Golpea la puerta 4 veces (por aquello de PS4) y cuando te pregunten la contraseña responde: tranquilo Yamauchi, que traigo el Kratos. Es broma, no he podido resistirme. Puedes pagar con tarjeta de crédito, con una tarjeta de prepago o incluso con PayPal.

También me gustaría que me dijeras como va a ser la posibilidad de jugar a juegos de PS4 en PS Vita.

El juego a distancia será la principal "relación" entre Vita y PS4. Podremos trasladar la acción de PS4 a Vita y seguir jugando dejando libre la televisión para otros usos. Para hacerlo necesitaremos estar conectados con Wi-fi a PS4. La mayoría de juegos incluirán esta opción, no así los que requieran el uso de la PlayStation Camera.

Pedro Ludena



PS VITA tendrá un montón de usos en PS4. Además de la función de juego a distancia, también la usaremos como segunda pantalla para abrir aplicaciones y como segundo mando. Y eso sin contar el cross-play, cross-buy y cross-save.

Desaparecidos en combate

@Hola Yen, ¿cómo te va por el país del sol naciente? Supongo que salivando por tener que esperar para la salida de PS4. Bueno mientras me puedes responder a un par de dudas que tengo... Ahí van:

Me tiene preocupado que se diga por ahí que esta generación que se estrena será la ultima generación de consolas. ¿Tú crees que será la última o habrá mas generaciones de consolas?

Se ha especulado mucho sobre ese tema debido, en parte, a los comentarios de algunos analistas de la industria. Sinceramente, yo no creo que vayan a desaparecer con esta generación. Me parece que hay hueco (mercado) para todo y los juegos para móviles, tablets o PC pueden convivir perfectamente con nuevas consolas. Se me hace muy difícil pensar que la gente vaya a dejar de jugar en la televisión de su casa. Al menos no tanto como para que deje de ser rentable.

vuestra OPINIÓN



PES ha tocado fondo

Víctor Carrillo Marchal

Hola, quería hablaros sobre *Pro Evolution Soccer*. Estoy analizando la saga, porque soy un fanboy de la misma y siempre lo he comprado, hasta ahora. Me estoy dando cuenta de lo mal que lo está haciendo Konami con este juego en los últimos tiempos. Este año he probado a comprarme el *PES 2014* y el *FIFA 14*, y he visto que *PES 2014* ha tocado fondo. Pese a su nuevo motor gráfico, ya que antes seguían con el de PS2, lo que he notado es que los gráficos sí son muy buenos, pero los personajes no se parecen en nada a la realidad. Por no hablar de los comentaristas; Maldini siempre repite las mismas frases en todos los partidos, cosa que no pasa tanto en el juego de EA. Pese a ser fanboy de la saga *PES*, tengo que tragarme mis palabras y darle la victoria a *FIFA*, de momento. Después de probar los dos, pienso que *FIFA 14* tiene mejores gráficos, sobre todo en Xbox One y PS4 (lo pude probar en Madrid Games Week), y también tiene mejor jugabilidad que *PES 2014*. El juego de Konami se tendrá que poner las pilas. Por cierto, ¿alguien sabe algo de PES 2014 en la nueva generación?

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Yen: Esto lleva pasando ya unos cuantos años, desde FIFA 09. Es una pena, yo también era de PES y tuve que cambiar de chaqueta al estilo de Figo. Y de next-gen nada, no habrá PES 2014. El año que viene habrá versión, esperamos que mejorada.



vuestra OPINIÓN

Nintendo está perdida

Javier Tovar

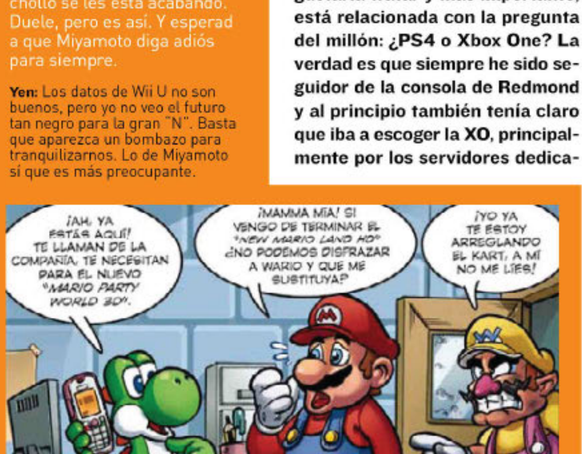
Sí, sus franquicias estrellas siguen vendiendo como churros, pero esto no va viento en popa y las cifras de ventas de Wii U no hacen más que demostrarlo. Es lo bueno y lo malo de que Nintendo vaya a su bola. A mi me encanta, de hecho, que se deje de tonterías y haga lo que quiera, pero todo tiene un precio y hoy en día el mercado de los videojuegos no está muy por la labor de permitir que una enorme como Nintendo vaya "a su bola". Y lo más preocupante, necesitan de sus sagas emblemáticas para sostenerse. Por muy buenos que sean los *Mario*, *Zelda* y *Metroid*, empezarán a cansar y a saturar el catálogo con más de de lo mismo, por muy bueno que sea. Sobreviven gracias a 3DS y a lo que les queda de ese colosal "árbol del dinero" que era Wii, pero viendo el rumbo que llevan con Wii U y un mercado portátil que cada vez pinta más débil, esto no va por buen camino. Amamos a la gran N, son los amos, pero el chollo se les está acabando. Duele, pero es así. Y esperad a que Miyamoto diga adiós para siempre.

Yen: Los datos de Wii U no son buenos, pero yo no veo el futuro tan negro para la gran "N". Basta que aparezca un bombazo para tranquilizarnos. Lo de Miyamoto sí que es más preocupante.

La segunda duda que tengo es que cuando compro un juego me gusta tenerlo completo. Sin embargo, cada vez veo más juegos "free to play" y esas cosas. ¿Crees que los juegos completos desaparecerán y todos se harán "free to play"? Porque no me imagino un *Uncharted* así, por ejemplo. Gracias por contestar, eres un crack, sigue así muchos años ;-)

Que manía te ha entrado con que desaparezcan cosas. Esto también lo veo difícil. Este tipo de juegos "free to play" suelen ser de dos tipos: juegos sencillos para móviles o juegos online en los que el dinero lo sacan con los dichosos micropagos. Como antes, creo que hay sitio para todo y tengo muy claro que un juego como *GTA V*, con una inversión bestial de 260 millones de dólares detrás nunca podrá ser un "free to play".

David Alcántara



La decisión más difícil del mundo

@ Buenas Yen, te escribo por segunda vez. La primera vez que te escribí, bueno, no buscaba respuesta urgentemente pero ahora que la nueva generación llega...

La primera cuestión que me gustaría tratar y más importante, está relacionada con la pregunta del millón: ¿PS4 o Xbox One? La verdad es que siempre he sido seguidor de la consola de Redmond y al principio también tenía claro que iba a escoger la XO, principalmente por los servidores dedicados y el potencial de la nube, pero viendo las diferencias de FPS y de gráficos de los nuevos juegos estoy muy indeciso. Esta diferencia existe por: ¿la dificultad de programar para esa plataforma o el potencial de la consola? Y... ¿esto es corregible o será en así en muchos juegos? ¿Me tengo que fijar en las líneas blancas y las sierras (en los gráficos) de una beta de hace tres meses o en el juego definitivo no encontraré esas imperfecciones?



DESTINY ES UNO DE VUESTRO JUEGOS MÁS ESPERADOS y yo me uno a la causa. Tiene una pinta bestial, pero hasta principios de 2014 no cataremos nada. Y eso la beta porque el juego final llegará a lo largo de la primavera.

> « COMPRAR UN PC ES MUY RECOMENDABLE, TANTO COMO PILLAR UNA PS4 O UNA XBOX ONE. EL CASO ES JUGAR »

Esas son muchas preguntas en una, pillastre. Vamos por partes. Aún es muy pronto, y lo digo habiendo probado varios juegos en ambas plataformas, para saber qué consola va a ser mejor. Como he comentado otros meses, por catálogo de lanzamiento me quedo con Xbox One, pero eso no significa que en unos meses mi balanza no se incline hacia PS4. En cuanto a las diferencias de resolución y frames por segundo en juegos multiplataforma habría que analizar cada caso por separado para saber los motivos. En cualquier caso no creo que el potencial de la consola sea el problema, porque eso sería lo mismo que decir que Xbox One ya ha alcanzado su tope gráfico, y eso que todavía no ha salido al mercado. Lo más lógico es que se deba a desconocimiento de los desarrolladores, falta de tiempo para mejorar la versión, etc. Para ir acabando, que menudo ladrillo, no creo que nos tengamos que fijar tanto en cuestiones técnicas. PS3 recibió muchos juegos con ligeras diferencias gráficas respecto a Xbox 360 y eso no la ha hecho peor consola. Sé que soy muy pesado, pero lo que debe inclinar la balanza son los juegos que tendrá cada una, las opciones multimedia, sociales y, en definitiva, el resto de aspectos que conforman cada máquina.

Otra cuestión, es: si estoy muy indeciso sobre si elegir una de estas dos consolas y prefiero esperar a vuestro análisis, ¿recibiré alguna decantación por vuestra parte? ¿Es recomendable adquirir un PC y aguantar hasta que salga *Destiny* (que no es para PC, ¿no?) y ver cómo se desenvuelven los dos dispositivos? Gracias Yen.

Otra vez varias preguntas, jeje. Aún no sé si en Hobby Consolas haremos una comparativa entre ambas consolas, seguro que sí. Desde luego, los análisis de cada uno de los juegos también pueden ir haciendo que te decidas. Comprar un PC siempre es recomendable, y más si es para jugar, como lo es comprar



PS4 o Xbox One. Todas serán máquinas que te darán muchas alegrías, así que tú mismo. En cuanto a sí debes esperar a que salga *Destiny*, pues qué quieres que te diga. Desde luego que para cuando llegue tendrás una idea más clara de qué consola te resulta más atractiva, pero eso depende de sí tienes muchas ganas de tener nueva consola o no.
Max Ruiz Luyten

Respondiendo con claridad

@Creo que la respuesta tendría que ser sencilla, pero no he visto quien la responda con claridad:

■ ¿Valdrán los volantes de calidad para las consolas next gen? Logitech,Thrustmaster...

La respuesta nos la ha dado la misma Sony. La compatibilidad de este tipo de accesorios no estará garantizada por defecto y dependerá, al menos al principio, de lo que cada una de las desarrolladoras decida hacer con su juego.
Alberto Vázquez González

El futuro de los shooters

@¡Hola Yen! Esta es la primera vez que te escribo, aunque llevo leyendo la revista desde hace un siglo, pero tenia alguna duda que me gustaría que me aclararas:

■ Lo primero, me gustaría saber cuando crees que saldrá el muy esperado *Destiny*, ya que ya se puede hacer la reserva y en ella dice que la " beta " saldrá a principios de 2014. Tengo bastante "hype" con este juego y no hay ninguna fecha confirmada. En fin, no sé si lo hacen a propósito o realmente no tienen la fecha.

La verdad es que *Destiny* también me tiene los sesos sorbidos, pero no hay fecha oficial. Bungie dijo que saldría en la primavera de 2014, así que ya sabes todo lo que tendremos que esperar. No lo hacen a propósito para fastidiarnos, es simplemente que necesitan tiempo para hacer un juego de semejante calibre. De hecho, la beta, de la que tú mismo hablas, servirá para ir puliendo detalles de cara a la salida definitiva del juego.

■ Mi siguiente pregunta trata sobre el nuevo *Star Wars: Battlefront* que va a salir. Vendrá de la mano de DICE, la desarrolladora de *Battlefield* y seguramente sea muy bueno. Nunca he jugado a uno y tengo dudas acerca de si será en tercera persona y si se parecerá a *Battlefield*. En fin Yen, espero con ansias que mis preguntas se publiquen en la revista del mes que viene. Un saludete desde San Sebastián.

La verdad es que es una saga muy querida por los fans y que lleva demasiado tiempo sin reci-



LA SAGA STAR WARS BATTLEFRONT destacó en PS2, PSP y sobre todo Xbox por su interesante mezcla de combates a pie, en vehículos y por su excelente ambientación, que recreaba las batallas más míticas de las películas.





PLANTAS VS ZOMBIES 2 ha sido un auténtico éxito en todo tipo de dispositivos móviles. Nos encantaría ver una versión en 3DS, pero por ahora no hay ningún dato oficial. Para mi gusto, y pese a las novedades, es algo inferior al original.

bir una nueva entrega. La de DICE no llegará hasta el año 2015, así que todavía queda mucho. Lo que ya nos han confirmado (sin aclarar más) es que también se podrá jugar en tercera persona, al estilo de las anteriores entregas e introducirá algunos elementos populares en la saga *Battlefield*.

Iker bb

Jardines de zombis en 3DS

@Hola. A ver si a la tercera ;-).

■ ¿Saldrá *Plantas vs Zombies 2* para Nintendo 3DS?, ya sea como cartucho o en tienda online ¿Cuándo? Está gratis para móviles, pero la jugabilidad no es la misma. Gracias.

Aunque en varias ocasiones se ha rumoreado con su posible salida, lo cierto es que aún no hay ninguna información oficial al respecto. Eso si, seguro que acaba saliendo así que ten un poco de paciencia.

Tomás Vega Moralejo.

Mi nick es muy embarazoso

@Hola Yen, esta es la primera vez que te escribo para pedirte ayuda:

■ Mi caso es que cree una cuenta de PSN hace tiempo y el nombre que me puse es horrible, y ahora que me voy a comprar la PS4 y voy a jugar online con mis compañeros de clase no quiero destrozar mi vida social. Por eso necesito tu ayuda y algún buen consejo sobre como se cambia o como abrirme otra cuenta sin perder todos mis progresos. Si no queda otra opción me da igual perder todos los datos. Espero que tus conocimientos me iluminen y gracias por adelantado.

Lo primero, si tu nick es Kripton, como el de tu pregunta, tampoco es para tanto, jeje. Ahora en serio, no se puede cambiar el nombre de tu nick sin perder todos los trofeos, etc. asociados a ella. Tienes dos opciones: crear una nueva cuenta y perder todo lo de la anterior o activar en la tuya una opción que te permitirá que tus amigos vean tu nombre real, y no el nick que pusiste. Piensa lo que te convenga más. Por cierto, te podías animar y compartir para el próximo mes ese nick tan embarazoso que has usado. No será para tanto.

Kripton

Nunca es tarde para la PS3

@Hola Yen! Tengo algunas preguntas que espero contestes por primera vez:

■ Aunque sea un poco tarde, voy a comprarme la PS3 pronto, ¿a qué juegos debería jugar sí o sí?

Uf, la lista sería larguísima: *Bioshock*, *The Last of Us*, *Red Dead Redemption*, *GTA V*, *Skyrim*, *Uncharted*... Lo mejor es que mires la lista de recomendados que publicamos cada mes para aclararte.

■ Uno de mis juegos favoritos es *Disaster: Day of Crisis* para Wii. ¿Qué nota le pusisteis? ¿Han sacado una segunda parte o algún juego parecido?

La verdad es que era un juego tremendamente original que se llevó un 83 en nuestro análisis. Sobre una posible segunda parte no hay nada de nada. De hecho, el juego no funcionó muy bien en ventas que digamos. Encontrar juegos parecidos tampoco te va a resultar fácil. En *City Crisis*, aparecido en PS2, nos enfrentábamos a todo tipo de emergencias, como en *Emergency 2012* de PC. Parecido, pero con animales, tienes *Tokyo Jungle*, de PS3. Pero, como te comentaba, exacto a Disaster no hay nada.

Oscar González Zarrias



DISASTER: DAY OF CRISIS fue un original juego de Wii aparecido en 2008 en el que los protagonistas eran los desastres naturales. Era muy variado, lo mismo teníamos que reanimar a un tío que escapar de un volcán en erupción.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, poco a poco te estás delatando sin darte cuenta. Cada vez tengo más claro que eres Daniel Quesada, jeje. Tu pasión por la saga *Shenmue*, que en el número pasado de Hobby añorabas te descubre. Estamos descubriendo quién eres poco a poco...

Yen: Lo único que habéis descubierto es que me gusta *Shenmue*, como a cualquiera con dos dedos de frente. Ahora que lo pienso, creo que a tí también te gusta, así que... ¡Yen eres tú! ¡¡¡Sabia que algún día desvelaría el misterio!!!

@Yen... ¿es cierto que por las noches te travistes y asustas a las gente?

Yen: Es verdad, pero solo en parte. Siempre que tengo la oportunidad me gusta travestirme de cualquier chaladura, como de Mario, de Nathan Drake y hasta de comecocos, pero no es eso lo que asusta a la gente. Son los rollos que les suelto sobre lo mucho que me gustan los juegos.

@ Maestro Yen, tú en tu infinita sabiduría sabrías decirme... ¿Cómo demonios convierto mi tele en una arma al estilo Halo? ¡Las dos son de plasma!

Yen: ¡Vaya! Esta es una pregunta más sencilla que la mítica sobre el remake de *Final Fantasy VII*. Lo único que tienes que hacer es quitarle los



cables a tu tele, doblar un poco el lomo para cogerla, levantarla superando la altura de tus hombros y lanzarla con todas tus fuerzas. Tus enemigos no se desintegrarán, pero la tollina se la llevan fijo.

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 122

GUERRA MUNDIAL Z llega a las tiendas para hacernos revivir la odisea de Brad Pitt contra una invasión zombi que azota el mundo. También es el mes de *Elysium* y de héroes menos afortunados, como *Lobezno* o *El llanero solitario*.



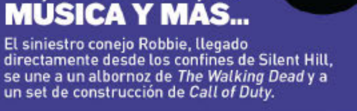
PÁGINA 120

TECNOLOGÍA

Un volante con la licencia oficial de Ferrari, unos cascos inspirados en *Call of Duty Ghosts* y varias tabletas de Microsoft acaparan el protagonismo esta vez.

PÁGINA 129

LIBROS, BAZAR, MÚSICA Y MÁS...



El siniestro conejo Robbie, llegado directamente desde los confines de Silent Hill, se une a un albornoz de *The Walking Dead* y a un set de construcción de *Call of Duty*.

EN ESTE NÚMERO...

Las nuevas consolas lo acaparan casi todo este mes, pero no hay que olvidarse de que el mundo del ocio es muy variado, así que aquí os traemos algunas de las propuestas más apetecibles antes de la Navidad.



TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Unos cascos un poco "fantasmas"

■ **Nombre:** Cascos oficiales Call of Duty: Ghosts ■ **Compañía:** Turtle Beach ■ **Consola:** PS3, PS4, Xbox 360, PC y móviles ■ **Precio:** 99,90, 199,90 y 299,90 €

Los cascos de gama alta de Turtle Beach Ear Force X12, XP SEVEN y XP510 han cambiado de traje con el lanzamiento de *Call of Duty: Ghosts*. Shadow es el modelo básico, pero muy cómodo, y ofrece un sonido contundente (viene con mando para controlar el volumen del juego y chat independientemente); Spectre, el modelo intermedio, tiene unos auriculares personalizables, viene con preconfiguraciones de audio y permite ajustar graves y agudos; por último, Phantom es el más "bestia", con procesador de audio programable Dual-Stage, sonido envolvente Dolby Digital y es inalámbrico, con una batería con 15 horas de autonomía. Los dos primeros modelos son compatibles con PS3, Xbox 360, PC y móviles. Phantom, no es compatible con PC y Mac, pero sí con PS4, así que es de las pocas opciones disponibles si habéis dado el salto a la nueva generación de Sony.
www.turtlebeach.com

VALORACIÓN: ★★★



Emula a Alonso en tu casa

■ **Nombre:** Ferrari Racing Wheel Red Legend Edition ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PS3 y PC ■ **Precio:** 59,95 €

Thrustmaster regresa con un nuevo accesorio con la licencia oficial de Ferrari. El volante tiene un precio accesible y ofrece un buen acabado para quienes busquen conducir en casa con cierto realismo sin dejarse un dineral. Incorpora 2 levas de cambio programables, 11 botones de acción y un D-Pad. La rueda del volante ofrece resistencia lineal y se pude programar su sensibilidad, además de ser muy cómoda gracias a su textura de goma y forma ergonómica. Por su parte, los pedales permiten ajustar el ángulo para adaptarse mejor (el de freno ofrece resistencia progresiva).
www.thrustmaster.com/es

VALORACIÓN: ★★★☆



Una nueva generación sale a la superficie

■ **Nombre:** Surface 2 y Surface 2 Pro ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Formato:** Windows 8.1 ■ **Precio:** 429/879 €

Microsoft ha lanzado su 2ª generación de tabletas. El modelo más básico, más "tablet", está basado en arquitectura ARM (Pantalla de 10.6", ClearType 1920 x 1080 -207 ppp- procesador de 1,3 GHz Quad Core Tegra 4, 2 GB de RAM, 32 GB de almacenamiento y ranura microSD) y utiliza la versión RT del sistema operativo, por lo que solo es compatible con los programas que están en la tienda de Microsoft para esta versión. Por su parte, el modelo Pro (misma pantalla, procesador Intel Core i5 (4200U) a 1,6 Ghz, GPU Intel Graphics 4400,4/8 GB de RAM, 64, 128, 256 y 512 GB de almacenamiento y microSDXC) viene con la versión completa de Windows 8.1. Surface 2 no puede competir con tabletas como iPad, sobre todo por la escasa oferta de apps, pero también por unas modestas especificaciones; el 2 Pro, con corazón de portátil, es muy buen equipo, recomendable, pero algo caro.
www.microsoftstore.com/es/surface

VALORACIÓN: ★★★☆



El Völkswagen de los ratones

■ **Nombre:** R5 Wireless ■ **Compañía:** Soyntec
■ **Plataforma:** PC/Mac ■ **Precio:** 12,90 €

Aunque han bajado bastante de precio, los ratones inalámbricos suelen ser algo más caros que los que tienen cable... salvo este modelo. Por 13 ajustadísimos euros puedes llevarte este R5, con tecnología inalámbrica de 2,4 Ghz, 32 canales para evitar interferencias y opción de elegir entre 2 niveles de precisión del sensor óptico (800-1600 dpi). Además, incluye un receptor Plug & Play, por lo que no necesita drivers, y funciona con una única pila AA. Tiene 5 botones y rueda para navegar, así como una pequeña ranura en la parte inferior para guardar el receptor. Es agradable al tacto, aunque quizá resulte pequeño para una mano "normal". Aun así, es ideal para el portátil o para usos no muy prolongados.

http://store.energysistem.com/es

VALORACIÓN: ★★★★



Pasa de cables por poco dinero

■ **Nombre:** Naical Head Phone
■ **Compañía:** Naical ■ **Precio:** 29,90 €

Los cascos inalámbricos para escuchar música y hablar por teléfono están de moda. La española Naical ha apostado por ellos con un accesorio muy asequible, con un diseño juvenil y en distintos colores. Su batería recargable por USB tiene una autonomía de 250 horas y se conectan mediante Bluetooth a cualquier dispositivo compatible. Tienen botones en el lateral izquierdo para pasar aceptar llamadas, pasar canciones...

www.naical.es

VALORACIÓN: ★★★★

Relojes que piensan

■ **Nombre:** SmartWatch 2 y Galaxy Gear
■ **Compañía:** Sony y Samsung
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 200 y 300 €

Los relojes inteligentes son lo último y, de momento, son una extensión del smartphone. Hay que vincularlos por bluetooth y el de Sony (Smartwatch 2) ofrece el doble de duración de batería (cerca de 3 días) y es más completo en cuanto a notificaciones, permitiendo leer mensajes de Twitter, Facebook o WhatsApp, pero no contestar; el Galaxy Gear solo avisa de que se ha producido una actualización, pero no se puede consultar el mensaje. El de Samsung tiene funciones únicas, como micrófono y altavoz en la correa para contestar llamadas.

www.sonymobile.com y **www.samsung.com**

VALORACIÓN: ★★☆☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

SMARTPHONE

Un teléfono que deja huella

■ **Nombre:** iPhone 5S y 5C ■ **Compañía:** Apple ■ **Plataforma:** iOS ■ **Precio:** 599 €

Apple ha renovado un año más su móvil, en esta ocasión con dos modelos: iPhone 5C (un iPhone 5 con diseño renovado) y 5S, que es la novedad. Su diseño es el mismo que el de su predecesor, pero incorpora varias novedades entre las que destacan el procesador de 64 bits que promete una nueva generación de potentes apps, una cámara mejorada y un lector de huellas digitales. La cámara, con píxeles de mayor tamaño que captan un 33 por ciento más de luz que el iPhone 5, es impresionante y no solo capta imágenes de gran calidad, sino que permite hacer vídeos en slow motion a 120 fps. El Touch ID "solo" se utiliza para validar pagos en la App Store y desbloquear el móvil, pero es una gozada no tener que meter el PIN. Un gran terminal, que solo necesita mejorar la duración de la batería (y el tamaño de la pantalla).

store.apple.com/es

VALORACIÓN: ★★★★





ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Guerra Mundial Z

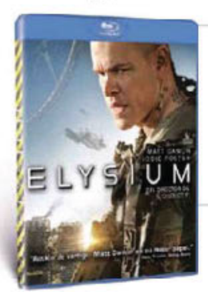
- Género **Apocalipsis zombi**
- Protagonistas **Brad Pitt, Mireille Enos, Daniella Kertesz y James Badge Dale**
- Director **Marc Fosterr**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También Blu-Ray 3D **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Guerra Mundial Z es la adaptación de la novela homónima de Max Brooks en la que el apocalipsis zombi se cierne sobre la Tierra. Gerry Lane es un antiguo agente de la ONU que se ve obligado a volver a la acción cuando una pandemia comienza a convertir a la población mundial en zombis. La única forma de garantizarle a su familia cierta seguridad es la de recorrer todo el planeta para encontrar una solución. Se trata de una auténtica carrera a contrarreloj, ya que la virulencia de la plaga y su velocidad de expansión es brutal.

EXTRAS: Contenido adicional como comentarios de Brad Pitt acerca de la película, "Mirando a la ciencia", una mirada tras las cámaras con Mac Foster y las piezas "El viaje comienza", "Detrás del muro" y "Camuflaje" sobre los momentos clave de la película.

Elysium



- Género **Acción, distopía futurista**
- Protagonistas **Sharlto Copley Matt Damon, Jodie Foster y Diego Luna**
- Director **Neil Blomkamp**
- Precio Blu-Ray **20,50 €**
- Edición con Digibook: **25,50 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: En 2154, los seres humanos se dividen en dos grupos: los ricos, que viven en una estación espacial y el resto, que sobrevive en una Tierra devastada y superpoblada. Un hombre acepta una misión casi imposible pero que, si llegara a buen puerto, significaría la conquista de la igualdad entre esos dos mundos.

EXTRAS BLU RAY: Piezas documentales sobre el reparto, la creación de Elysium y la tecnología de 2154.

Pacific Rim



- Género **Acción, mechas**
- Protagonistas **Charlie Hunnam, Idris Elba y Rinko Kikuchi**
- Director **Guillermo del Toro**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También Blu-Ray 3D **35,90 €**

ARGUMENTO: La Humanidad libra una épica batalla con unos seres gigantescos que parecen emerger del Océano Pacífico. Los únicos capaces de hacerles frente son los Jaegers, robots gigantes conducidos por parejas de pilotos conectados a través de un puente neuronal. Una rápida introducción nos pone al día de la situación: los primeros ataques supusieron la devastación de San Francisco, Manila y Ciudad del Cabo, lo que llevó a todas las naciones a unirse frente al enemigo común creando el programa de defensa Jaeger. La idea era crear bestias para poder luchar contra estas criaturas llamadas kaijus.

EXTRAS BLU RAY: Audio-comentario de Guillermo del Toro, clips temáticos, escenas eliminadas, la galería de arte y documental sobre la creación de los kaijus y los Jaegers.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

Lobezno inmortal



- Género **Acción, superhéroes**
- Protagonistas **Hugh Jackman, Famke Janssen y Svetlana Khodchenkova**
- Director **James Mangold**
- Precio Blu-Ray **22,95 €**
- También en Blu-Ray 3D **30,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Logan se enfrenta al crimen organizado de Japón, donde Yashida, un hombre al que salvó la vida en el pasado, le ofrece algo que lleva tiempo deseando: privarle de su poder de regeneración y, por tanto, volver a ser mortal.

EXTRAS BLU RAY: Final alternativo, el trayecto de un ronin: viaje del cómic a la pantalla y detrás de las cámaras de la nueva entrega de X-Men.

El llanero solitario



- Género **Acción, western**
- Protagonistas **Armie Hammer, Johnny Depp, Tom Wilkinson y William Fichtner**
- Director **Gore Verbinski**
- Precio Blu-Ray **21,95 €**
- También en edición metálica: **26,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Un grupo de rangers sufre el ataque de una banda de forajidos. Un indio llamado Tonto encuentra al único superviviente, un joven abogado para el que crea una nueva identidad: el llanero solitario. Desde entonces, el héroe, su caballo Silver y su nuevo ayudante, recorren el estado para vengarse de los forajidos y hacer triunfar la justicia.

EXTRAS: Escenas eliminadas y clips de vídeo adicionales.



La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Fiebre de remakes: ¿nostalgia o pereza?

Parece ser que cualquier tiempo pasado fue mejor, vista la insistencia con la que la industria vuelve la mirada al pasado para encontrar inspiración y, por qué no decirlo, también el tirón comercial que puede abrigar el estreno de una película.

Sin lugar a dudas, es el género del terror el que más está tirando de nostalgia, recurriendo a películas que prometen como remakes debido al tiempo que ha pasado desde que se estrenaron, como es el caso de **Hellraiser** o el de **Poltergeist**.

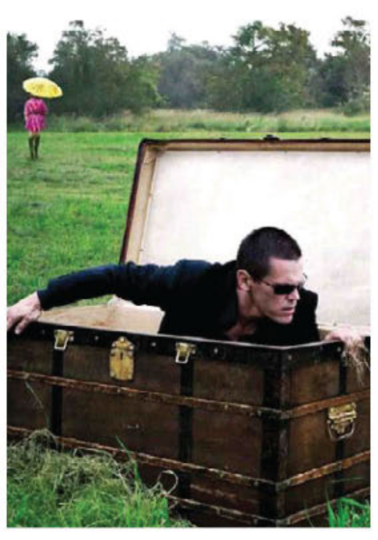
Menos necesarios se antojan otros remakes de cine más reciente que llegarán en breve, como es el caso de **Oldboy**, **Troll Hunter** o el de **Headhunters,** que parece ser que adoptará la forma de serie de televisión.

Y es que la pequeña pantalla no se libra de la fiebre, ya sea inspirándose en series de antaño, como **Se ha escrito un crimen**, **La mujer explosiva** o **Remington Steele**, otras más actuales como **Embrujadas** o películas clásicas como **Ghost** o **12 monos**. ¿Falta de ideas? ¿Pereza?

Stephen King es, gracias a su prolífica pluma, uno de los escritores más adaptados y ahora también readaptados: ya están en marcha las revisitaciones de **It** y **Cementerio viviente,** además de que **Carrie** está a punto de desembarcar en nuestra cartelera.

Atención, que ya se estila hasta el remake del remake, como es el caso de **El amanecer de los muertos**, que ya tuvo su versión actualizada en 2007 y que ahora se está reelaborando para ser estrenada en 2014.

¿Cuánto tiempo debe pasar antes de que hacer un remake resulte ridículo? Parece

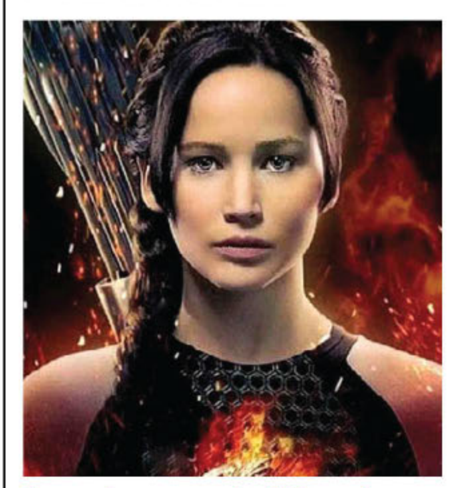


« CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE MEJOR, VISTA LA INSISTENCIA CON LA QUE LA INDUSTRIA VUELVE LA VISTA AL PASADO »

que no hay demasiado pudor al respecto. Suma y sigue: **El vengador tóxico**, **Colossus**, **El cuervo**, **El increíble hombre menguante**, **El secreto de la pirámide**, **Los inmortales**...

Al final, la cartelera terminará por parecer un agujero negro directo al pasado o, en el mejor de los casos, un pasillo de espejos infinitos. Inquietante, al menos.

Estreno



Los Juegos del Hambre: en llamas

■ Productora **Lionsgate/Color Force** ■ Estreno **22 nov.**

Jennifer Lawrence, **Josh Hutcherson y Liam Hemsworth** repiten en el papel de los tres protagonistas de la cinta, cuya historia prosigue donde se quedó la anterior, aunque tiene un toque mucho más oscuro que su predecesora. Katniss Everdeen vuelve a casa sana y salva después de ganar los 74 Juegos del Hambre junto a su tributo Peeta Mellark. Ganar significa tener que dejar atrás a familia y amigos, y embarcarse en el Tour de la Victoria por los diferentes distritos. A lo largo del camino, Katniss se da cuenta de que una rebelión comienza a gestarse, pero en el Capitolio continúa todo bajo control mientras el Presidente Snow organiza los 75 Juegos del Hambre anuales (El Vasallaje), una competición que cambiará Panem para siempre.

Taquilla

Datos del 31 de oct. al 2 de nov. en España		
1	Thor: el mundo oscuro	2.475.000 €
2	Turbo	916.000 €
3	Insidious: capítulo 2	907.000 €
4	Capitán Phillips	565.000 €
5	Gravity	545.000 €
6	El mayordomo	542.000 €
7	Zipi y Zape y el club...	439.000 €
8	Una cuestión de tiempo	331.000 €
9	Pacto de silencio	315.000 €
10	Doraemon y Nobita Holmes...	295.000 €

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

ALBACETE
ALBACETE c/Feria, 16 ☎ 967 66 66 93
ALMANSA c/Corredera, 50 ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
PETRER C.C. Carrefour L16-18 Atv.Alicante-Madrid km 36,5 ☎ 965 37 46 16

ASTURIAS
AVILÉS c/Fernando Morán, 2 ☎ 984 05 29 97

BALEARES
IBIZA c/Aragón, 60 ☎ 971 09 05 33

BARCELONA
EL PRAT DE LLOBREGAT Rosa Rivas i Parellada, 24 ☎ 93 370 49 29

CÁDIZ
LA LÍNEA DE LA CONCEPCIÓN c/Sol, 14 (junto a Vodafone) *¡¡NUEVA APERTURA!!* ☎ 956 09 59 09

CASTELLÓN
BENICARLÓ C.C. Costa de Azahar - N-340 Km 1042 ☎ 964 46 29 81

CIUDAD REAL
CIUDAD REAL c/ De La Mata, 13 ☎ 926 251 673

JAÉN
ÚBEDA Avda. Ciudad de Linares, 1 ☎ 953 75 16 41

MADRID
MADRID C.C. Alcalá Norte - L-60 Bajo c/Alcalá, 414 ☎ 91 407 56 40
ARANJUEZ Paseo del Deleite, S/N - C.C. EL DELEITE ☎ 91 892 05 49
VALDEMORO Avenida Mar Mediterráneo, 78 *¡¡NUEVA APERTURA!!* ☎ 91 801 81 83

MELILLA
MELILLA c/Carlos Ramírez de Arellano, 4-6 - L3 ☎ 952 67 94 91

MURCIA
YECLA c/Maestro Mora, 20 ☎ 968 71 84 17

VALENCIA
VALENCIA c/Menorca, 19 - C.C. AQUA L.S-05 ☎ 96 330 47 50
ALZIRA C.C. Carrefour, L-9 - Ctra. de Albalat s/n ☎ 962 459 929
L'ELIANA C.C. EL OSITO c/ Tuejar S/N ☎ 962 72 52 13

GameSHOP Únete a la nueva generación.

Abre tu propio establecimiento y despega con el lanzamiento de las consolas de nueva generación.

Este es el momento.

INFÓRMATE EN NUESTRA PÁGINA WEB www.gameshop.es O EN EL E-MAIL franquicias@gameshop.es Y EN EL TELÉFONO 967 19 31 58

PS4 RESERVAS Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS



SONY PlayStation4 Básica — 29/11/2013 — HAZ YA TU RESERVA — 396,95€

consulta bundles disponibles



PS4 +Killzone Shadow Fall — 29/11/2013 — HAZ YA TU RESERVA — 446,95€

PS4 +Killzone Shadow Fall +Mando Extra +Cámara — DICIEMBRE 2013 — HAZ YA TU RESERVA — 496,95€



Mando Dualshock 4 — TRES COLORES DISPONIB. — 58,95€



Cámara PlayStation 4 — 58,95€



Soporte Vertical — 19,95€

Charging Station — 28,95€

consulta ediciones especiales



Assassin's Creed IV Black Flag — DLC — 66,95€



NBA 2K14 — 68,95€



Knack — 68,95€

NBA Live 14 — 66,95€

FIFA 14 — 66,95€



Just Dance 2014 — 48,95€



Call of Duty Ghosts — 68,95€

Battlefield 4 — 66,95€

Killzone Shadow Fall — DLC — 68,95€



Need for Speed Rivals — DLC — 66,95€



Lego Marvel Super Heroes — 58,95€



Skylanders Swap Force Starter Pack — 75,95€

Watch Dogs — DISPONIBLE Q1 2014 — DLC — 68,95€

Thief — DISPONIBLE 28/02/2014 — DLC — 67,95€

Driveclub — DISPONIBLE Q1 2014 — DLC — 68,95€



Destiny — DISPONIBLE Q1 2014 — 69,95€



Injustice — 60,95€



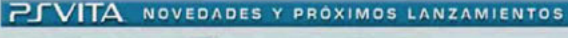
The Crew — PRÓXIMAMENTE — 66,95€



inFamous Second Son — PRÓXIMAMENTE — 68,95€



Final Fantasy XIV A Realm Reborn — PRÓXIMAMENTE — CONS.



PSVITA NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS



Football Manager 2014 — DICIEMBRE 2013 — 38,95€

Tadeo Jones — DICIEMBRE 2013 — 28,95€



Dragon Ball Z Battle of Z — ENERO 2014 — 36,95€



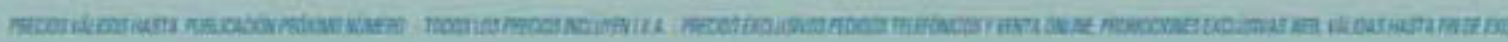
Invizimals The Alliance — 28,95€



Tearaway — 28,95€



Lego Marvel Super Heroes — 36,95€

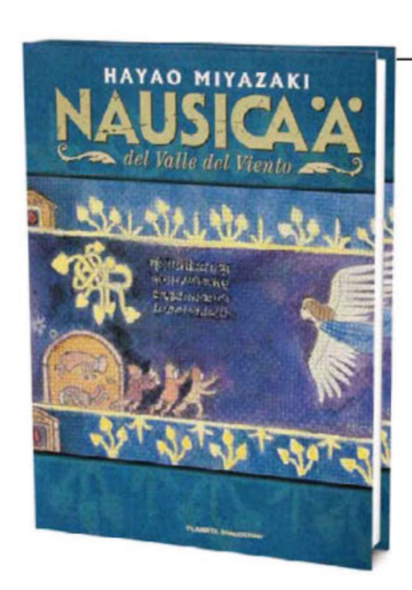


PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO - TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE. PROMOCIONES EXCLUSIVAS WEB. VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Nausicaä del Valle del Viento

Mucho antes de situar la animación japonesa en el palmarés de los mejores festivales de cine del planeta, Hayao Miyazaki dibujó y guionizó esta maravilla, distribuida por entregas en la revista Animage a lo largo de 12 años (desde 1982 a 1994) y que acabaría siendo adaptada al medio animado de la mano del propio Studio Ghibli. Descatalogado desde hace mucho tiempo, este épico manga regresa a las librerías en una lujosa edición limitada, que condensa en dos tomos (más de 1.100 páginas en total) la obra de Miyazaki. Puede que el precio sea algo elevado, pero merece la pena.

Publicado por: Planeta DeAgostini Cómics
Precio: 99 €

Astérix y los Pictos

Tras cuatro años de silencio, los incorregibles galos protagonizan un nuevo álbum, el primero que no cuenta con Albert Uderzo en los pinceles. El testigo lo recogen Jean-Yves Ferri (guión) y Didier Conrad (dibujos). A lo largo de las 48 páginas que componen este álbum, Astérix y su inseparable Obélix conocerán a los pictos, uno de los pueblos que habitaban Escocia, recordados en los libros de historia por sus guerreros pintados y su hostilidad hacia el invasor romano. Muy bueno tendrá que ser para hacernos olvidar al genial Goscinny.

Publicado por: www.paninicomics.es
Precio: 12,90 €



Nintendo Famicom Music

Siguen los fastos por el 30 aniversario del lanzamiento de la Famicom (la mítica consola de Nintendo que aquí conocimos como NES). Este doble CD, editado por Columbia Music Entertainment, reúne a lo largo de 26 pistas algunas de las melodías más memorables de aquellos primeros años de vida de la consola de Nintendo. *Super Mario Bros, Donkey Kong, Baseball, Balloon Fight, Ice Climber, Dr Mario, The Legend of Zelda, Metroid*...Todo un viaje a la nostalgia, cuando solo necesitábamos una cruceta y dos botones para ser plenamente felices.

Publicado por: www.cdjapan.co.jp
Precio: 17,24 €

The Eyes of Bayonetta: Art Book & DVD

Udon Entertainment nos invita a rememorar la creación de la obra maestra de Platinum Games, a través de 224 páginas repletas de bocetos, ilustraciones CG, armas, monstruos y escenarios. Todo ello comentado por los creadores de Bayonetta, que también protagonizan el DVD extra que acompaña al libro, con una hora de entrevistas exclusivas. Eso sí, a falta de la confirmación de que este DVD sea zona 0, más te vale asegurarte de que tu reproductor es compatible con la Zona 1 (EE.UU.), antes de encontrarte una desagradable sorpresa.

Más información en: www.amazon.co.uk
Precio: 26,30 €





BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Que los zombis no te estropeen la ducha de todas las mañanas

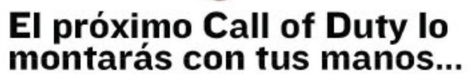
Cuando creíamos haber visto todo el merchandising imaginable basado en The Walking Dead, los titanes de Think Geek nos sorprenden con este albornoz, 100% algodón, diseñado a prueba de garras de zombi (los arañazos en una de las mangas lo demuestran). Viene en una sola talla, pero incluye capucha, para que cuando salgas de la ducha en las frías mañanas de invierno solo tengas que preocuparte de los muertos vivientes, y no de coger un catarro.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 53 €

Cómo dar la nota en tu próxima visita al restaurante chino

Kotobukiya lleva tiempo deleitándonos con los más variados diseños en palillos. Hemos comido sushi con sables láser de Star Wars, la varita de Harry Potter... y ahora podremos hacerlo con los diseños de H.R. Giger, gracias a unos palillos inspirados en las diversas etapas del crecimiento Alien. Puedes elegir entre el Facehugger, el Chestbuster o incluso el alien adulto. Al principio te costará un poco adaptarte a ellos, pero la cara del camarero de "La Gran Muralla" hará que merezca la pena el esfuerzo...

Más información en: www.amazon.es
Precio: 13 €



El próximo Call of Duty lo montarás con tus manos...

La canadiense Mega Blocks sigue plantando cara a LEGO a base de licencias jugosas. Tras *Halo* y *WOW*, ahora nos sorprenden con los sets de construcción de *Call of Duty*. El rey de los FPS bélicos cobrará vida en tus manos gracias a cajas como esta; sus 726 piezas te permitirán construir un tanque (con orugas y torreta giratoria incluidas) y un puesto de control camuflado. Viene con tres figuras articuladas, incluyendo la del capitán John Price (uno de los personajes más carismáticos de la trilogía *Modern Warfare*), y más de 25 accesorios y armas intercambiables. A partir de 14 años (por lo de las piezas pequeñas y armas, debe ser).

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 69,28 €

Ideal para colocar encima de la cama

¿Te crees demasiado mayor para ir comprando peluches? Eso es que no has visto esta fiel reproducción de Robbie, el siniestro conejo de *Silent Hill 3*. Los muchachos de Gaya Entertainment han recreado con todo lujo de detalles, y con licencia oficial, una de las piezas más icónicas de la saga de survival horrors de Konami. Por supuesto, lleva la boca ensangrentada. Ideal para regalar a la abuela o para padres jugones que quieran convertir a su hijo en la estrella en la próxima visita a los columpios.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 29,03 €

EL MES QUE VIENE

TODOS LOS JUEGOS DE 2014

A LA VENTA EL 20 DE DICIEMBRE

Y de regalo...

CALENDARIO DE 2014 con las mejores ilustraciones

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadie, Rafael Aznar, Roberto Ganskopf, Juan Carlos Ramírez, Gustavo Acero, Javier Gamboa, Carlos Hergueta, Raquel Hernández, Bruno Sol, Laura Gómez, Roberto J.R. Anderson

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

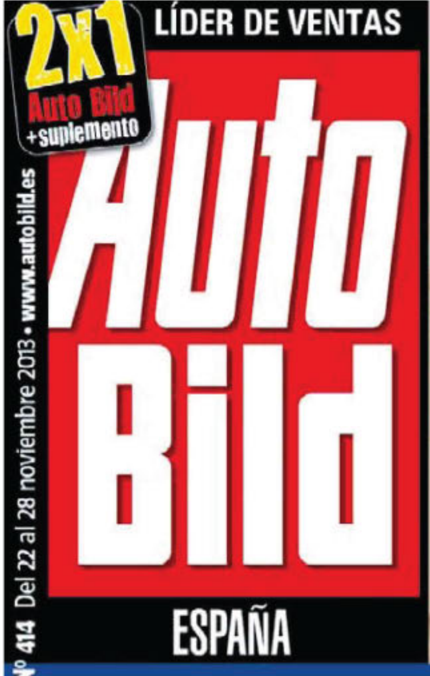
Printed in Spain













ON/OFF ROAD

Nº 2 • Precio 0,50 € • Propuestas para desconectar de la rutina

AGENDA



Citas imprescindibles

VIDEOJUEGOS





Forza 5

RUTA DE FIN DE SEMANA

Arquitectura Negra y setas

Por pueblos perdidos de Guadalajara




RANGE ROVER EVOQUE
URBAN CAPABILITY
DESDE 30.560 €
landrover.es
LAND ROVER
ABOVE AND BEYOND
RANGE ROVER



Bienvenido

¿Quién dijo que había que esperar a las vacaciones de Navidad para desconectar de la rutina? En AUTO BILD nos adelantamos a ellas para proponerte un variado menú degustación y que disfrutes de forma distinta de los suculentos manjares que ofrece el mundo del motor, sobre cuatro, dos ¡e incluso una rueda! En este nuevo número de ON/OFF ROAD, también te servimos una ruta por la llamada 'arquitectura negra' del centro peninsular, que además de contar con enclaves mágicos, todavía tiene premio... en forma de setas. No lo dudes: pasa a la página siguiente ¡y buen provecho!

¿Te da pereza salir de excursión? Con esta ruta que te hemos preparado se te acabarán todas las excusas

El Audi de las 24 Horas de Le Mans es solo uno de los cochazos que podrás pilotar en el 'Forza 5'

STAFF

DIRECTOR Gabriel Jiménez; **DIRECTOR DE ARTE** Abel Vaquero; **SUBDIRECTOR DE ARTE** Juan José Valdés; **REDACTORES JEFE** David López (Pruebas), Rodrigo Fersainz (Prácticos, Reportajes y Motorsport), Luis I. Guisado (4x4, Classic y Sportscars), Javier Leceta (AUTOBILD.ES); **REDACCIÓN** Vicente Cano, Alfredo Rueda, Kike Ruiz, Enrique Trillo, Hugo Valverde; **COLABORADORES** Alejandro Ávila, José Armando Gómez, Noelia López, Santy Gutiérrez, Antonio Lendínez, Luis Meyer, Alejandro Palomo, Emilio Salmoral, Susana Viñuela; **MAQUETACIÓN** Antonio Barbero (jefe de sección), Inés Mesa; **FOTOGRAFÍA** Alex Aguilar; **SECRETARIA DE REDACCIÓN** Paz de Benito; **EDITA** axel springer; **DIRECTOR GENERAL** Manuel del Campo; **DIRECTOR DEL ÁREA DE MOTOR** Gabriel Jiménez; **DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO** Úrsula Soto; **DIRECTORA DE OPERACIONES** Virginia Cabezón; **DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL** Miguel Castillo; **MARKETING** Marina Roch; **DIRECTOR COMERCIAL** Javier Matallana; **JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES** Jessica Jaime; **EQUIPO COMERCIAL** Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlan, Mónica Marín, Noemí Rodríguez; **DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA** SGEL Tel. 916 576 900; **TRANSPORTE** Boyaca. Tel. 917 478 800; **IMPRIME** ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676; Printed in Spain - **DEPÓSITO LEGAL** M-47106-2005; Revista miembro de ARI; Difusión controlada por ojd **DISTRIBUCIÓN EN HISPANOAMÉRICA** Hispamedia, SL. Tel. 902 734 243

Agenda ON/OFF

Salones, rallys, concentraciones, museos, carreras en circuito... Desde este mismo fin de semana, aquí verás muchas ideas para disfrutar del motor





5 DICIEMBRE

Encuentra la localización exacta aquí

Auto Retro

Barcelona

Qué es. El salón internacional de clásicos más importante de España, que este año celebra su edición número 30, tendrá lugar del 5 al 8 de diciembre, en la v), de 10 a 20 horas. En esta ocasión, el cartel -ya un 'clásico' de esta feria'- está dedicado al mítico piloto Tazio Nuvolari.

Cuánto cuesta: 15 euros (niños de 8 a 14 años, 5 euros. Hasta 7 años, gratis).

Quién organiza. Auto Retro y Fira de Barcelona.

Web: www.autoretro.es



Trofeo Aniversario Circuito de Jerez

Jerez de la Frontera (Cádiz)

Qué es. Esta carrera marca el punto y final a la temporada y sirve para rememorar aquella prueba, celebrada hace ya 27 años, que marcó la puesta en marcha del Circuito de Jerez. Tanto los turismos como los clásicos del Campeonato de Andalucía disputarán dos carreras, que tendrán lugar los días 24 y 25 de noviembre.

Cuánto cuesta: entrada gratis.

Quién organiza: Circuito de Jerez.

Web: www.circuitodejerez.com



Fotos de Organización





Rally Comunidad de Madrid-Race

Madrid

22 NOVIEMBRE

Qué es. El IV Rally Comunidad de Madrid-Race, pone fin al Campeonato de España de Rallys de Asfalto 2013. La salida es el día 22 en el Circuito del Jarama. La primera etapa consta de dos pasadas (Torrelaguna-La Cabrera y Robledillo-Puebla-Circuito del Jarama) y la segunda, de ocho tramos (Madarquillos-Puerto de Canencia Norte) hasta el Jarama, donde está la meta.
Cuánto cuesta: gratis.
Quién organiza: CAM y Race
Web: www.jarama.com



500 Km Alcañiz

Motorland (Zaragoza)

30 NOVIEMBRE

Encuentra la localización exacta aquí

Qué es. Una prueba de resistencia en la que cada equipo competirá dentro de su categoría, en grupos formados según las prestaciones de los distintos vehículos.
Cuánto cuesta: entrada gratis.
Quién organiza: V-Line Org.
Web: www.vlineorg.com/alcaniz/



Más cosas que hacer

Museo de los Coches del Cine

El Museo de Coches de Cine está ubicado en la localidad de Yuncos (Toledo) y cuenta con una colección de más de 100 coches utilizados en películas de producción nacional e internacional. La entrada cuesta 7 euros (niños, 5 y gratis hasta los 7 años). www.cochesdecine.com

Espíritu de Montjuïc

4-6 de abril de 2014



Por si tienes previsto pasar todo ese fin de semana en el Circuito de Cataluña, conviene que sepas con tiempo que ya hay fechas para la edición 2014 del Espíritu de Montjuïc. Es una ocasión única para ver en acción los vehículos que competían en la 'Montaña Mágica' y disfrutar de todo tipo de actividades, recambios y 'merchandising'. www.espiritudemontjuic.com

Pandemónium, un raid para correr tú

23-30 de marzo 2014

Si no te conformas con mirar, aquí tienes un raid solidario de 2.000 km por suelo africano. La única condición para poder participar en el Pandemónium Raid es disponer de un vehículo con una potencia que no superé los 60 CV y que hace 25 años ya estuviera en producción. Más info: www.raidpandemonium.com



El motor desde otro prisma

No solo de coches vive el Ser Humano... ¡Aunque es justo reconocer que es una parte muy importante de nuestra vida!

Trabant Safari en Berlín

Un paseo diferente

Por si la capital de Alemania no tenía ya de por sí suficientes atractivos como para darse una vuelta por allí, los aficionados al motor tienen otra excusa más: el Trabant Safari, una excursión turística por los lugares más emblemáticos de la ciudad conduciendo una unidad auténtica de Trabant, el coche que motorizó la antigua República Democrática Alemana. La excursión arranca y finaliza en el número 97 de la Zimmerstrasse, en pleno centro. Desde 30 euros, consta de una visita guiada al volante de un 'Trabi' e incluye un tentempié de época con el resto del grupo al lado del Muro de Berlín. www.trabi-safari.de



Citroën C4 WRC de Scalextric

El retorno de Loeb...

...a escala 1:32 y en los circuitos caseros de los aficionados. Si te gusta el mundo del 'slot', no dejes pasar por alto esta curiosa reproducción del C4 Hybrid4, un 'concept' que ya pilotó en la realidad el campeón francés. www.scalextric.com/shop/cars/rally/

'Trolley' Harley Davidson

Siempre, sobre dos ruedas





Para los que disfrutan de las 'dos ruedas' incluso cuando dejan su moto aparcada, Harley ha diseñado esta práctica (y bonita) bolsa rodante para llevar cascos, prendas y otros accesorios. Cuesta 268,79 euros en su web oficial. www.motorclothes.harley-davidson.eu

Nympy SBU v3

Un monociclo ¡eléctrico!

Como lo oyes (o, mejor, lees): el SBU v3 es monociclo enchufable y sin pedales que se maneja inclinando el cuerpo. Con una hora de carga, puedes recorrer hasta 15 km a una velocidad máxima de 20 km/h. Este 'juguete' cuesta 1.995 euros. El precio inicial no es para niños, pero echando números, a lo mejor te cuadra...
www.rowig.com



Volante

Como el de Alonso

Ojo a los ferraristas: la tienda oficial 'il Cavallino' vende esta réplica a tamaño natural del volante del F2012 por el módico precio de 2.083 euros. Tentador, ¿verdad?
www.store.ferrari.com/es/

Inspirado en el WTCC

Para espíritus competitivos

TW Steel ha lanzado este bonito reloj de cuarzo de diseño 'racing' inspirado en el Campeonato del Mundo de Turismos (WTCC).
webstore.twsteel.com







TOTEM 4X4



NISSAN TERRANO I-II
Y MAVERICK
DE 1440€ A 655€



MUELLE +4CM
DE 100€ A 60€ UNIDAD PARA:
- SUZUKI JIMNY 240€
- SUZUKI VITARA 240€



MITSUBISHI MONTERO V60-V80
DE 1200€ A 685€
TOYOTA 90-95
DE 1220€ A 691€
NISSAN PATHFINDER R51
DE 1270€ A 699€
SUZUKI VITARA
DE 1180€ A 659€



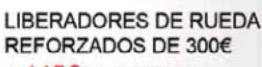
MUELLE +5CM
DE 129€ A 80€ UNIDAD PARA:
-NISSAN PATROL , TERRANO I-II ,
D40 , PATHFINDER
-MITSUBISHI MONTERO DID, PAJERO
MONTERO ,MONTERO SPORT
-TOYOTA 70-80-90-95 -120-125
-JEEP ZJ-XJ-TJ-WJ
-LAND ROVER DEFERNDER
-90-CLASSIC-200-300-TD5



OFERTA KIT DE ELEVACION
SNAKE SUSPENSION
Y ACCESORIOS SNAKE PARTS
MITSUBISHI MONTERO
DE 920€ A 551€
NISSAN TERRANO I-II (SIN BARRAS)
DE 950€ A 505€
NAVARA D40 (CON GEMELAS)
DE 1090€ A 688€



MUELLE + 10 + 15
DE 210€ A 125€
UNIDAD PARA:
NISSAN PATROL GR
TOYOTA 80



LIBERADORES DE RUEDA
REFORZADOS DE 300€
A 145€ LA PAREJA
PARA :
NISSSAN , SUZUKI, TATA,
GALLOPER, MITSUBISHI,
FORD



TIRANTES DELANTERO
NISSAN PATROL GR
PARA ELEVACION
+10 O +15
(CON SIDENBLOCK
REFORZADOS) DE 1800€
A 700€ LA PAREJA

KIT SUPLEMENTO MUELLES
1.5 PULGADAS (3.8CM)
PARA SUZUKI JIMNY
(TRIMPACKER) DE 317€
A 190€





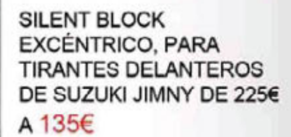
KIT 4 SUPLEMENTO
MUELLE DE 3CM
NISSAN PATROL GR
(TRIMPACKER)
SNAKE SUSPENSION
DE 250€ A 150€

SILENTBLOCK
EXCENTRICOS PARA
TIRANTES DELENTANTEROS
NISSAN PATROL GR
DE 188€ A 94€





BODY LIFT SUZUKI JIMNY
2.5 PULGADAS DE 275€
A 165€



SILENT BLOCK
EXCÉNTRICO, PARA
TIRANTES DELANTEROS
DE SUZUKI JIMNY DE 225€
A 135€





SEPARADORES DE RUEDA
EN OFERTA DE 185
A 148 €

P.I.Soto Cazalegas Sec.8 Nave 75 - 45683 Cazalegas. Tlf: 925 869 773 - 687 895 018 Email: info@totem4x4.com www.totem4x4.es

La prueba al completo en bit.ly/Ic4KgI



McLaren P1. Es la imagen del 'Forza 5', por eso los creadores del juego lo 'renderizaron' con la ayuda de los diseñadores de Woking.



Ferrari 312T2. Los monoplazas de F1 son una novedad del 'Forza 5'. Los hay de esta época y también clásicos, como este de 1976.



BMW Serie 1 M Coupe. Esta bestia de 335 CV estará disponible desde el inicio. También se ha estrenado el BMW Serie 2 en el 'Forza 5'.

Forza 5 –coches, +de todo

El día 22 de noviembre estará disponible la quinta generación del simulador de conducción más realista de todos los disponibles en consolas

Es casi una sorpresa saber que la versión estándar del 'Forza Motorsport 5' va a llegar con poco más de 200 coches, una reducción enorme respecto a la anterior generación de este videojuego, que cuenta con más de 500. Eso sí, nadie va a echar en falta nada, porque los gráficos y la fidelidad de la física de los coches han mejorado mucho. Y para los que sí lo hagan, habrá varias ediciones especiales con vehículos añadidos, aunque como siempre, si quieres ponerte al volante de las mayores joyas de la colección del 'Forza', tendrás que correr más que tus rivales. Entre los 14 circuitos disponibles en la versión básica, que cuesta 69,95 euros, están Silverstone o Barthust, además de un espectacular trazado que discurre a través de las sinuosas pistas que ascienden a los Alpes.



Lamborghini Aventador. Solo por conducir este toro ya merece la pena desembolsar los casi 70 euros que vale el juego de Xbox One.



Ford Mustang Boss 302. Se hicieron unas 2.000 unidades. Si quieres, ya puedes sentirte como Parnelli Jones en la Trans-Am de 1970.



Lamborghini Miura P400. Creado en 1967, fue el primer superdeportivo de la Historia. Ahora sabrás cómo era estar detrás de su volante.

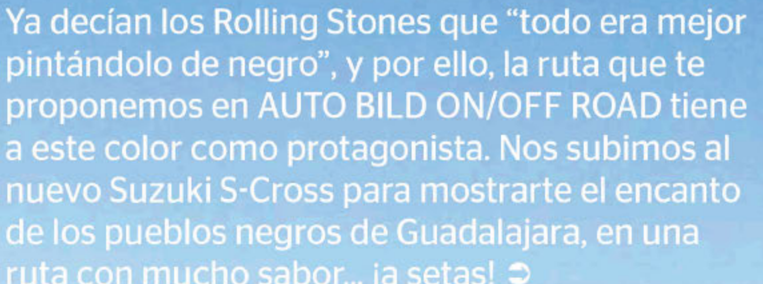
Arquitectura Negra (Guadalajara)

Paint it Black!

Texto y fotos de **Álex Aguilar**


Presentada por





Ya decían los Rolling Stones que "todo era mejor pintándolo de negro", y por ello, la ruta que te proponemos en AUTO BILD ON/OFF ROAD tiene a este color como protagonista. Nos subimos al nuevo Suzuki S-Cross para mostrarte el encanto de los pueblos negros de Guadalajara, en una ruta con mucho sabor... ¡a setas! ➲



Etapa 1

El Cardoso de la Sierra -Majaelrayo

La primera parte de nuestra ruta arranca en El Cardoso de la Sierra, el pueblo negro más cercano a la Comunidad de Madrid, desde el que comenzaremos a desplazarnos hacia el este, atravesando la espectacular carretera conocida como la 'Muralla china', para descubrir Campillo de Ranas y terminar la jornada en Majaelrayo, donde nos tomaremos un merecido descanso. ¿Te parece poco? No te preocupes, porque cada una de las localidades que acabamos de enumerar tiene una serie de pedanías dependientes de ellas, y todas aportan un matiz distinto que contribuye a completar la experiencia de la ruta, siempre a gusto del consumidor.

¿Qué son los WP?

Para hacerte más sencilla la ruta, hemos grabado las coordenadas de los puntos más importantes. En el reportaje y en algunos pies de foto encontrarás estas referencias. Si quieres tenerlos, escanea el código QR de la derecha

Encuentra la localización exacta aquí

La caída acelerada de las hojas y también la del mercurio de los termómetros son claros indicadores de que se acerca el invierno, época en la que hasta el más valiente puede optar por refugiarse bajo una manta en sus momentos de ocio. En AUTO BILD queremos que aproveches al máximo las todavía benevolentes temperaturas otoñales proponiéndote una ruta por una de las zonas más espectaculares de Guadalajara: la de los pueblos negros. La perfecta fusión entre naturaleza, gastronomía (seguimos en época de recogida de setas) y civilización 'humana', que tiene lugar en la Sierra Norte de la provincia castellanomanchega bien merecen una visita, y más aún en estas fechas en las que los colores del otoño aportan un toque de mayor espectacularidad a sus paisajes.

Una ruta al gusto

Como podrás comprobar en los mapas de la ruta, esta se compone de multitud de puntos de interés para visitar, pero no te agobies: la idea es que tú mismo elijas los platos que compondrán tu menú degustación de la arquitectura negra. De este modo, te adelantamos que la columna vertebral del recorrido que encontrarás en estas páginas son las cinco localidades principales que te describiremos a continuación. Cada plato aquí servido lo podrás aderezar tú mismo con la visita de las pedanías que existen alrededor de ellas.

Y ya que hablamos de degustación, no olvides llevar en el maletero tu cesta para recolectar setas, porque la zona está en plena temporada, ¡y no hay mejor recuerdo de un viaje que un estómago lleno! ¿No te parece? Bienvenido a bordo. ➲



Etapa 2

Majaelrayo-Valverde de los Arroyos

Tras haber recuperado energías, la segunda etapa de la ruta tiene como punto de partida Majaelrayo, desde donde iremos bajando hacia el sur para hacer nuestra primera parada 'obligatoria' en el espectacular embalse de El Vado, que se encuentra muy cerca de la localidad de Tamajón. Una vez visto el pueblo y sus pedanías, tomaremos rumbo al norte, para llegar al final de nuestra ruta en la localidad de Valverde de los Arroyos, uno de los enclaves más bellos de la zona.

En estas rutas, también disfrutarás mucho con tu vehículo de las carreteras secundarias





DATOS TÉCNICOS ETAPA 1	
Km	**Tiempo**
72,5 km	2 horas (sin parar)

DATOS DE INTERÉS

La primera etapa de la ruta es la más corta en distancia pero la que más paradas puede tener debido a las numerosas pedanías. La carretera que une Corralejo con Campillo de Ranas te dejará sin palabras.

1. El Cardoso de la Sierra

El sobrenombre de arquitectura negra tiene su origen en las construcciones de madera y pizarra como la que ves en la imagen

En esta ocasión, el punto de partida de nuestra ruta por los pueblos negros de la provincia de Guadalajara es El Cardoso de la Sierra, que es el más occidental de todos los términos municipales que componen el viaje que aquí te proponemos. En su territorio nacen los ríos Jarama y Jaramilla, y la conjunción entre naturaleza salvaje y construcciones típicas en pizarra son la tónica dominante. Una recomendación de aperitivo para que vayas tomando buena nota: no puedes perderte la iglesia parroquial de Santiago Apóstol, que data del siglo XI, ni su zona recreativa para los más pequeños a la entrada de la localidad. Concretamente, el Cardoso cuenta, a su vez, con varias pedanías muy interesantes de visitar. Toma buena nota. Se llaman Bocígano, Colmenar de la Sierra, Cabida, Peñalba de la Sierra y Corralejo. ➲

WP1 El Cardoso de la Sierra. **Hombre y naturaleza viven en perfecta armonía en la Sierra Norte de Guadalajara**







WP 1.1 Bocígano. La pedanía de Bocígano tiene una preciosa fuente en su plaza principal

WP 1.2 Colmenar de la Sierra. El paisaje arquitectónico de Colmenar está dominado por los muros de pizarra

WP 1.3 Cabida. El pequeño municipio de Cabida está coronado por su iglesia y una antigua fuente, que merecen una visita por parte del turista

WP 1.4 Corralejo. La última pedanía camino de Campillo de Ranas es la de Corralejo



Piedra y naturaleza luchan por el protagonismo en las construcciones de Campillo. El resultado es un bonito contraste



El 'Roble hueco' resiste al paso del tiempo y es todo un símbolo del pueblo



En la plaza de Campillo encontraremos este reloj solar construido en piedra

WP 2 A mitad de camino hacia Majaelrayo encontraremos Campillo de Ranas, una de las paradas 'obligadas'



2. Campillo de Ranas

El segundo punto principal de nuestra jornada lo constituye el pueblo de El Campillo de Ranas, cuyo principal atractivo es el buen ejemplo que, junto con sus pedanías (Roblelacasa, El Espinar, Matallana, La Vereda, Robleluengo y Campillejo), ofrece acerca de la arquitectura típica de la zona. Como principal foco de atención cabe destacar la plaza principal del municipio, donde encontraremos la iglesia de Santa María Magdalena, así como la torre del reloj solar. No olvides recorrer sus vistosas calles, en las que se entremezclan la sobriedad del color de la pizarra con la policromía de la vegetación que se abre paso a través de la piedra, ni ir a las afueras para admirar la belleza del conocido como 'Roble hueco', un árbol centenario. ➲

La iglesia de Sta. Mª Magdalena preside la plaza principal de Campillo de Ranas

WP 2.1 **Robleluengo.**
La pedanía en la que más importancia adquiere la naturaleza en Campillo de Ranas







Las pedanías que pertenecen a la localidad de Campillo de Ranas ofrecen algunos de los mejores ejemplos de la arquitectura propia de la zona, con la naturaleza como elemento coprotagonista



WP 2.2 **El Espinar.**
El mejor ejemplo de construcciones típicas en pizarra de toda la ruta



La Iglesia de San Juan Bautista da la bienvenida a Majaelrayo, localidad que se encuentra situada en plena Sierra del Ayllón y cuya arquitectura combina a la perfección con el medio natural que la rodea





La casa rural de Las Cabezadas nos ofrece el descanso que necesitaremos tras haber recorrido la primera etapa









Llegamos al ecuador de nuestro viaje por los pueblos negros visitando Majaelrayo





3. Majaelrayo

La población de Majaelrayo será el punto y aparte de nuestra ruta, pues en ella haremos noche y recargaremos las pilas que habremos gastado a lo largo del día, no sin antes haber visitado la iglesia parroquial de San Juan Bautista o haber recorrido a pie sus calles empedradas. Para los más activos, existe una ruta senderista conocida como El Arroyuelo, que parte de la plaza en la que se encuentra la iglesia y en cuyo recorrido podremos descubrir la riqueza de la zona en flora y fauna. Para llenar el estómago nada mejor que dirigirse al Mesón Jabalí, donde disfrutaremos de las especialidades de la zona como las setas o las carnes asadas, para acto seguido tomarnos un respiro descansando en la casa rural de Las Cabezadas, que puede alojar hasta a seis personas en sus apartamentos situados al pie del Pico Ocejón. ➲





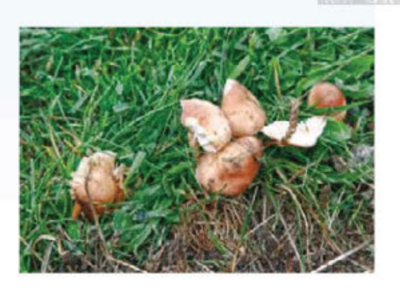


Las especialidades del Mesón Jabalí nos darán la energía requerida para proseguir con nuestro viaje





Ten en cuenta que la mejor herramienta para recoger setas es un cuchillo o una navaja de hoja corta. ¿Por qué? Ambos permiten la extracción del hongo sin estropear el suelo en el que crece



'Seteros' por un día

El otoño es la época más esperada del año por todos los aficionados a la recogida de setas, un mundo muy interesante que puede reportar muchas alegrías si se disfruta del medio natural en el que estas crecen. Si no tienes experiencia en la recolección de setas, hay varios consejos que te pueden ser de gran utilidad en tu iniciación en esta entretenida tarea: aprovecha la sabiduría de los expertos de la zona, trata de preservar todo lo posible el entorno en el que crecen (especialmente, el suelo), emplea cestas de mimbre para su transporte (así facilitas la diseminación de sus esporas) y nunca ingieras ejemplares cuya toxicidad no tengas clara. Y recuerda: coge solamente la cantidad que vayas a consumir, ¡porque tiene que haber para todos!

DATOS TÉCNICOS ETAPA 2

Km	Tiempo
92 km	3 horas sin parar

DATOS DE INTERÉS

Dejaremos atrás Majaelrayo para dirigirnos hacia el sureste y visitar el embalse de El Vado y después Tamajón. Como colofón, iremos al norte a visitar Valverde de los Arroyos, donde pondremos fin a nuestro viaje.

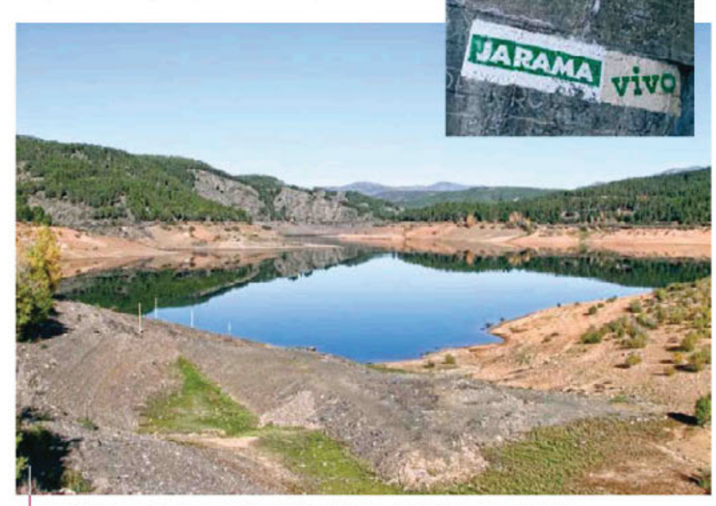




La Diputación de Guadalajara está muy implicada con el fomento del turismo en esta zona geográfica del centro peninsular

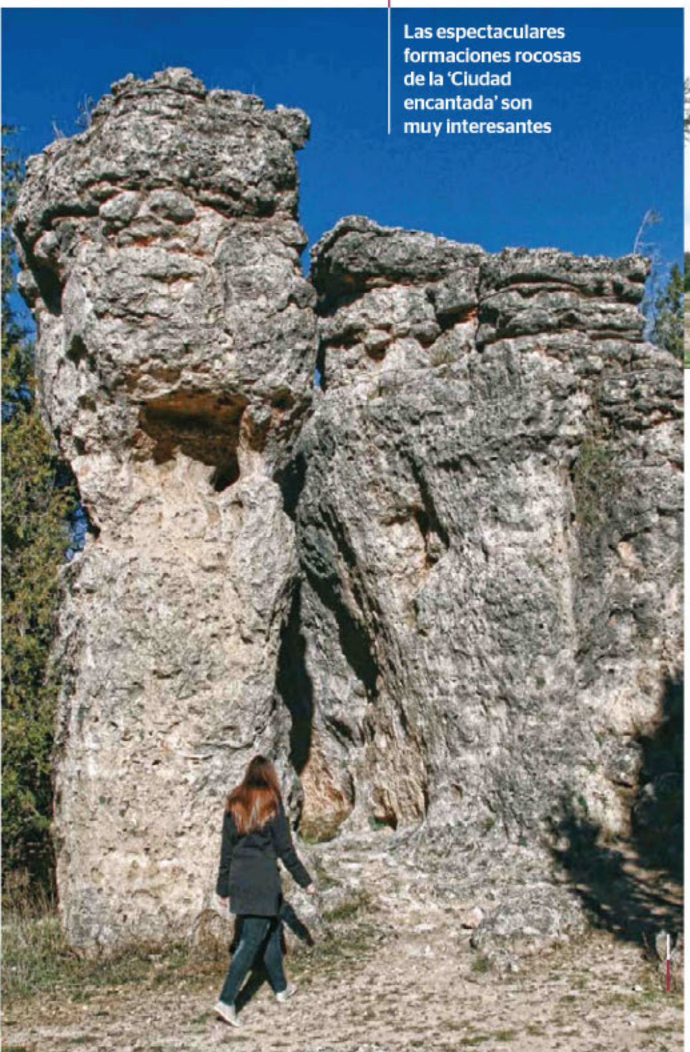


A lo largo de la ruta encontrarás muchos merenderos donde parar a descansar y admirar el paisaje. Merecen la pena



El embalse que hay aquí es el de El Vado, que ofrece unas vistas impresionantes. Recoge las aguas que proceden del río Jarama





Las espectaculares formaciones rocosas de la 'Ciudad encantada' son muy interesantes





Tamajón tiene un fuerte atractivo turístico, y es por ello una de las localidades de la zona con más visitantes

5. Tamajón

El penúltimo de los pueblos negros que vamos a visitar será Tamajón, del que dependen las pedanías de Muriel, Almiruete y Palancares. Como atractivo principal tiene la espectacular iglesia de Nuestra Señora de la Asunción, del siglo XVI, además del monasterio cisterciense del Bonaval (ahora, en ruinas) o la ermita de los Enebrales. Para los más aventureros, muy cerca de la ermita se encuentra la conocida como 'Ciudad encantada de Tamajón', compuesta por una serie de formaciones rocosas por las que es aconsejable perderse admirando la naturaleza en la que están insertas. Próximos a ella encontraremos varios merenderos y sendas de paseo, donde probablemente aparecerán setas. ➲



La iglesia de Nuestra Señora de la Asunción constituye el núcleo principal de Tamajón



WP 5.2 Almiruete. Al fondo de esta pista medio asfaltada está Almiruete, una reducida aldea construida en diferentes alturas



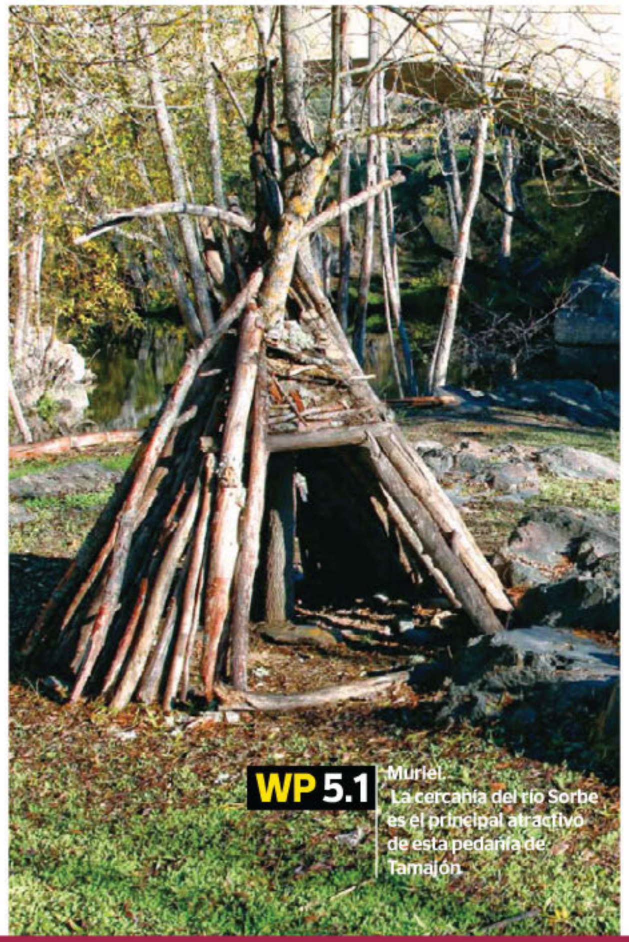
Tamajón es la zona más prolífica para los buscadores de setas. Tenlo muy en cuenta si vas por allí



Naturaleza en estado puro



Palancares. Esta gran arboleda da paso a la pedanía de Palancares



WP 5.1 Muriel. La cercanía del río Sorbe es el principal atractivo de esta pedanía de Tamajón



WP 6 En el final de nuestra ruta visitaremos Valverde de los Arroyos, uno de los pueblos más pintorescos de la zona

Los floridos balcones de Valverde contrastan con la piedra de sus muros



SUZUKI SX4 S-CROSS



DATOS TÉCNICOS

Motor y cilindrada	4L Turbo / del./trans., 1.598 cc
Potencia	125 CV a 3.750 rpm
Par motor	320 Nm a 1.750 rpm
Caja de cambios	Manual, 6 velocidades
Neumáticos	205/50 R17
Capacidad del maletero	430-1.269l
Largo/ancho/alto	4.300/1.765/1.575 mm
Peso en vacío/carga adicional	1.380 kg
Velocidad máxima	175 km/h
Consumo mixto	4,6l

*Urbano/extraurbano/mixto en 100 km

Cotas todoterreno

Altura libre al suelo	165 mm
Ángulo de ataque/salida	-
Ángulo ventral	-

Equipamiento

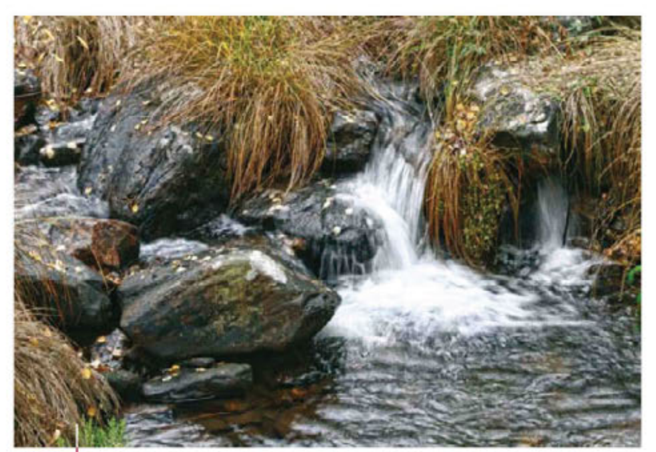
Climatizador	Serie
Acceso y arranque sin llave	Serie
Tracción total conectable	Serie
Pintura metalizada	400 euros

Garantías

Garantía completa del vehículo:	2 años
Garantía anticorrosión:	12 años
Garantía de asistencia en carretera:	2 años
Precio	**Desde 20.270 euros**

6. Valverde de los Arroyos

El municipio más al norte de nuestra excursión por la arquitectura negra y en el que pondremos fin a la misma será Valverde de los Arroyos. Goza de un impresionante entorno natural que iremos descubriendo a medida que ascendamos por la carretera que nos lleva hasta él. Antes de entrar en el pueblo propiamente dicho no dejes de visitar el área recreativa (en la imagen de la página anterior) que se encuentra situado a orillas del arroyo de la Chorrera, afluente del río Sorbe, un magnífico lugar donde descansar un poco y dejar a los más pequeños divertirse mientras están rodeados de belleza natural. Una vez que llegues a Valverde, no olvides pasear por su plaza principal y recrearte en sus bellas calles, sin pasar por alto la iglesia de San Ildefonso, el museo etnográfico o emprender la ruta a pie para ver las chorreras de Despeñalagua. Estas últimas son unas cascadas naturales que hay en el curso del arroyo de la Chorrera, que baña al pueblo.





El arroyo de la Chorrera baña el término municipal para verter sus aguas en el cercano río Sorbe

VW Transporter Rockton

Duro como una 'roca'

Aunque los vehículos comerciales estén diseñados para facilitar el trabajo más duro, precisamente esta versión del VW Transporter es todo lo contrario: resulta ideal para escapadas muuuy lejanas

Escrito por **Rodrigo Fersainz**
Fotos de **Pablo Abollado**

Eco. Eso es lo primero que se aprecia en cuanto escalas (literalmente) al interior de este monstruo y oyes tu propia voz rebotar contra la chapa y los paneles sintéticos que refuerzan sus cuatro 'paredes'. Y no precisamente porque VW se haya olvidado de incluir en su modelo Transporter (T5) todos aquellos elementos de confort que caracterizan a los acabados California o Westfalia (filas de asientos modulables, cama, nevera, cocina...). Sencillamente, la intención en el Rockton es la de cumplir los deseos de aquellos aventureros que quieran disfrutar del tiempo libre con un vehículo que reúna dos condiciones: mucho -muchísimo- espacio interior y buenas cualidades camperas.

Para conseguirlo, además de ir totalmente vacía por dentro y llevar incluso la rueda de repuesto al aire, esta furgoneta que probamos aquí incorpora un paquete de mejoras que consta de ruedas especiales, suspensión elevada en 30 mm, chasis reforzado en las zonas más sensibles a los golpes y las piedras... y solo dos asientos traseros individuales


La altura de la versión Rockton no llega a ser un problema en ciudad -salvo en algunos 'parkings'-, y en el campo es una ventaja considerable



Datos técnicos

VW Transporter Rockton

Motor: 4 cil. del. • Cilindrada: 1.968 cc • Potencia: 140 CV a 4.000 rpm • Par máx: 340 Nm a 3.500 rpm • Cambio: manual, 6 velocidades •Tracción: integral • La./an./al./4.892/1.904/2.047 mm •Distancia entre ejes: 3.000 mm • Peso: 2.425 kg• Precio franco fábrica (con kit): 42.720 euros

(la segunda fila de butacas es opcional) que no son el colmo de la comodidad, pero cumplen bien con su doble función de sujetar y resistir una vida dura.

Una vez al volante -de cuero, como única concesión al lujo a bordo-, las sensaciones vuelven a ser tan positivas como en la Transporter de la que procede. Y es que los comerciales de la marca hace mucho que se dejaron de conducir como meras 'camionetas', y esta T5 es un nuevo ejemplo. Por asfalto, los cortos desarrollos de la caja de cambios manual de seis velocidades -que tan socorridos son en las maniobras por caminos- pueden llegar a ser un tanto incómodos, si bien la escasa longitud de la palanca y la precisión con que se engranan las marchas ayudan mucho a exprimir en cualquier circunstancia el par motor del bloque. Mecánicamente, el 2.0 TDI de 140 CV empuja muy bien, aunque a 120 km/h por autopista, la sexta velocidad es poco aprovechable y hay que bajar marcha al mínimo repecho.

No obstante, esto no debería ser un factor negativo para este vehículo, pues nadie dijo que esté pensado para des-

fogarse en vías rápidas. Pongo el intermitente y decido continuar la ruta por senderos embarrados y con mucho desnivel... y es aquí cuando el Transporter Rockton brilla. La conocida tracción 4x4 '4Motion' marca de la casa con autoblocante se luce, hasta el punto de que, de no ser por la batalla y las dimensiones del conjunto, uno se olvida un poco de que no está en un todoterreno, sino en un vehículo comercial... aunque sea du-



El chasis está reforzado y elevado para evitar disgustos por los caminos incluso a plena carga

ro y austero. Al cargar y descargar, solo echo en falta una segunda puerta corredera lateral y, ya puestos, un portón algo más contenido (es enorme y de una sola pieza): si ya es difícil encontrar hueco donde aparcar estos automóviles, imagina si tienes que agenciarte un espacio extra por detrás o por los lados para no quedarte encerrado. Eso sí, ala meter bártulos como los que ves aquí (bicis, bastones de senderismo, sacos, mochilas...) es un gustazo. Y como en toda T5, puedes pasar del puesto de mando a la zona trasera sin salir del habitáculo.

En definitiva, el Transporter Rockton está pensado para las necesidades de un conductor de perfil muy concreto: un amante del tiempo libre que quiera llevar muchas cosas al campo sin la preocupación constante de dañar cárter, llantas, paragolpes... ni rayar techos, ensuciar moquetas o deteriorar tapicerías. Aunque bien pensado, tampoco estaría mal para repartir el pan o el correo por pueblos de montaña de difícil acceso y con riesgo de nevadas. ¿Por qué no?

Alegoría del espacio: en el VW Transporter Rockton cabe todo sin temor a romper nada



El espacio y su gran versatilidad 4x4, las grandes bazas del Transporter Rockton